
NISEKOI
ANIME NEW TYPE

GAMER 游戏人

领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

¥16
2011.9
Vol. 43
UCG



新增栏目
东瀛采风
全方位展现游戏相关的日本文化动态

动漫秀
光辉永存的黄金回忆
游历藤子・F・不二雄博物馆

【传世之书】
拯救失落的历史
——透视游戏产业的“保存危机”

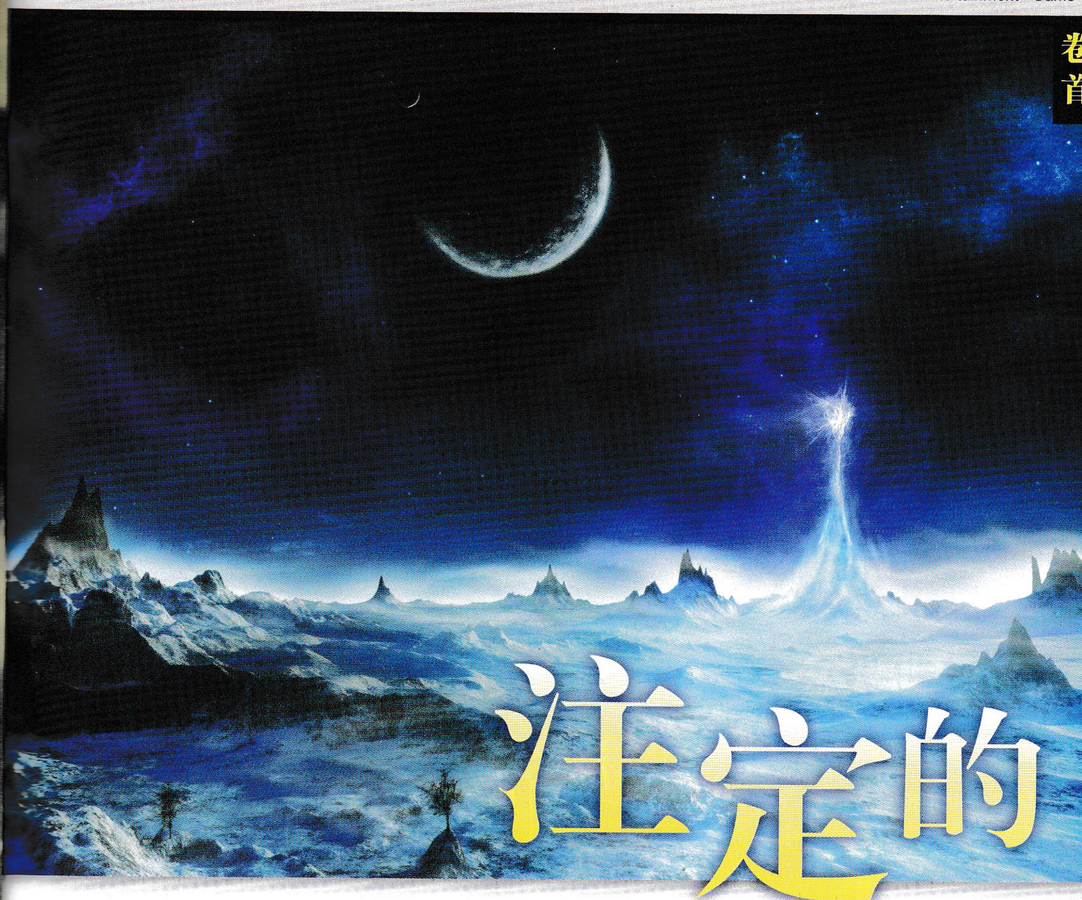
【卷首特稿】
Square Enix：从勇者到恶龙

— 滩边旧拾 —
失落的方糖
NGC十周年纪念

热点追踪 《黑色洛城》背后的黑色内幕／马里奥与塞尔达掌门人的Wii U大计／晚来20年的MD新作



卷首



假如我们的世界始于150亿年前的宇宙大爆炸，大爆炸之后的质能转化中形成了组成世界的基本粒子，这些粒子就像在爆炸中向四面八方弹开的弹珠，在他们的相互作用与碰撞下形成了分子、原子、离子等基本微粒，再由这些微粒构成了世间万物，形成了行星与星系。基本粒子的运动状态决定了每一个时刻的宇宙状态，基本粒子在不停的运动之中，正如无阻力真空中的弹珠会永远的运动下去，在它们的运动中，有了各种基本微粒的状态变化，有了宇宙万物的变化，有了地球的形成，有了沧海桑田的变化，有了人类的出现……

假如有一台运算能力无限的计算机，能精确模拟宇宙大爆炸那一刻的状态，能计算宇宙形成后所有基本粒子的运动状态，从而建立整个宇宙的运算模型。那么，这台计算机将能够算出从宇宙诞生到灭亡的任意时点所有粒子的状态，即能算出任意时点的宇宙状态，比如在宇宙诞生150亿年之后，在某个微小的角落里，一颗叫做地球的行星上，每一个人类所处的状态。这样的计算机永远不会存在，但基本粒子在每个时点的状态却客观存在——从大爆炸的那一刻起，已经决定了宇宙的命运，决定了宇宙将在哪个时刻消亡，决定了每一个时刻基本粒子的状态，决定了由这些粒子组成的万物的状态。

所以，从那一刻起，一切都已注定。

“人定胜天”的理论是自大的，或者说是一种唯心主义的理论，因为人类也只不过是一团基本粒子组成的物质，人类的思想只不过是这些粒子在某种状态下表现出来的一种形式，是粒子构成了你的大脑，它们的特定状态所表现出来的形式就是特定的思维，再通过思维控制你的某些身体部位。整个思维的运作过程，是某一堆基本粒子在150多亿年的运动之后聚集在某处形成的某种运动体系。如果以基本粒子为单位，从微观角度观察人类的行动过程，你看到的不是人类的举手投足，而是无数粒子互相作用产生的状态变化。人类的思维与行为，与风吹叶落、草木凋零等自然现象并无不同。几亿年后，你正在看的这一页杂志，与你看到这篇卷首时正在思考的大脑，也许会一起变成地底深处的一滴石油。你认为你能控制你的身体做出任何行为，能够靠自己的行为改变命运。其实当你这样想的时候，只不过是基本粒子们在那一刻的状态形成了那样的思想状态，下一刻你的行动只是粒子们在下一刻的运动状态的表现形式，那一刻是怎样的状态不是由你的“思想”决定，而是在150亿年前大爆炸的那一刻就已决定。人类与所有的动物一样，只是由基本粒子构成的普通物质，所以人类的思维并非超脱基本物质之外的特殊存在，思维无法改变基本粒子，因为思维本身就是一团基本粒子。如果你认为是思维决定了基本粒子，从而决定了你的行为，那么你其实和尼采一样是个唯心主义者。因为如果思维是一种超脱物质、可改变基本粒子的特殊存在，那么每一个人类都能改变宇宙。

■ 星夜

■ 2011.9.10



游戏 · 人 第43辑

责任编辑：陈岩星

封面设计：葛华栋

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）

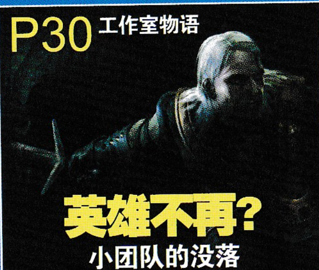
邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏 · 人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

CONTENTS









业界风云

游戏风采





影漫世界





文化漫谈







Square Enix：从勇者到恶龙

"天欲其亡，必令其狂。"——几千年前，老子与希腊悲剧作家欧底庇德斯分别发表了这句至理名言，反映了东西方思想家对疯狂者的共同理解。在现代商业社会，匪夷所思的疯狂商业举动往往是企业在商业大潮变换中阵脚大乱的表现。TGS之前的日本游戏业，也充满狂躁气息。

十几年前，被压迫多年的日本第三方们抛弃了暴戾的山内溥，任天堂成为与世隔绝的孤岛。在此背景下创办的东京电玩展代表着索尼时代的业界新秩序，从此任天堂与TGS"老死不相往来"。纵使岩田聪继位，推行面向第三方的怀柔政策，任天堂依旧徘徊于TGS场外。而今年任天堂却比任何厂商都更重视TGS，比TGS提前两天的任天堂发布会尚未开幕，连番的重磅新闻已将业界炸得天翻地覆。而这些本该令索尼颤抖的新闻，却雷点频现，令人感叹日本业界很疯狂的同时，不知是喜还是悲。《怪物猎人3G》本该让准备大展拳脚的PSV心惊胆战，与之同时公布的3DS右摇杆配件却令人更为任天堂担忧，这款被欧美媒体公认为"史上最丑"的配件佐证了任天堂硬件设计师们的江郎才尽，由此被基本证实的双摇杆式3DS新机型恐怕难以改变命运。

更疯狂的新闻来自Square Enix。

《勇者斗恶龙X》的公布令人对SE的决策层彻底绝望。一部行将就木的主机、一个性能低劣的网络平台，将与一个标清画面的网游、一个至少两年后才会上市的国民RPG苟合。多年后我们也许会将此事件描述为日本游戏业的"国民级强奸事件"。8年前，Square Enix成立。彼时，他被视为将率领日本游戏产业征服世界的勇者；8年后，他化身为恶龙，他强奸了300多万《FF》玩家之后，正在将魔爪伸向400多万《DQ》玩家……

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

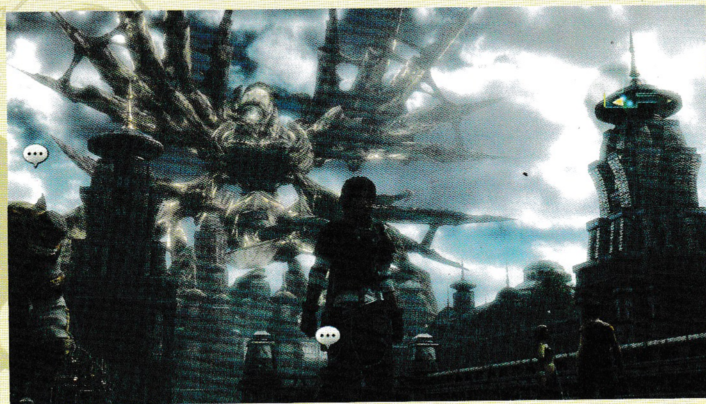
和田洋一的利己主义

当齐藤洋介、堀井雄二和岩田聪各捧着史莱姆布偶欢快合影，人们可能会发现镜头中少了一个不该缺席的人物——和田洋一。

SE社长的缺席确实令人百思不得其解。除非和田洋一有其重大的个人理由，否则绝不应缺席SE本年度最重要的新作发布会。有一些日本网友分析，向来明哲保身的和田洋一可能知道《勇者斗恶龙X Online》会引起众怒，为免引火烧身，所以将新作发布会交给了游戏制作团队，而不是SE的经营层。将罪责推给开发人员确实是和田洋一的一贯作风。《最终幻想XIII》发售后遭到恶评，和田洋一就跳出来说"SE的游戏开发队伍实力正在变弱"；



◀《DQX》发布会上齐藤洋介、堀井雄二和岩田聪的合照。


▲《最后的神迹》目标高远，可惜实力不济。

《最终幻想 XIV》巨额亏损，曾宣称要和《魔兽世界》斗一斗的和田洋一立刻撇清关系，将田中弘道治罪了事。从和田洋一的嘴里永远听不到“SE 经营不善”的自我批判，他会怨天怨地怨别人，却从不怨自己，把屎盆子扣在主机商和开发者身上，自己永远是收拾残局的救世主。

和田洋一从不讨好玩家，他只讨好把他捧上社长之位的股东，在玩家中的名声有多狼藉仿佛都与己无关。他需要的是现实的利益，而不是空洞的虚名。2009 年，任天堂净利润超过 3000 亿日元，岩田聪年薪不过 1.8 亿日元。同年 SE 净利润不到百亿日元，和田洋一的年薪却超过 2.4 亿日元，位居日本游戏业经理人之首。和田洋一不愧是前日本驻波兰大使馆的文化大使，善于官场权术之道。日本玩家们将他视为 SE 堕落的罪魁祸首，董事会却认为他是在困境中撑住 SE 的功臣。在金融危机中，欧美大厂们都纷纷巨额赤字，SE 却有 90 多亿日元的净利润。股东们看到的只有账面数字，他们看不到 SE 游戏质量的劣化，看不到企业声誉的下降，看不到品牌价值过度开发的潜在危机……

和田洋一取信于董事会的根本原则是将 SE 的麻烦归咎于开发队伍，把功劳归于自己。SE 游戏开发实力下降是事实，而造成这一事实的原因却要归咎于和田洋一上台后采取的种种商业决策。经营层对游戏项目的过度干涉可能是 SE 的危机之源。和田洋一在《最终幻想》电影版造成的毁灭性灾难之后上台，在这样的背景下，和田洋一对于“不能太放纵制作人”的提议获得董事们的认可。从此，SE 引入严格的项目审批制度，美其名曰“风险控制”。从此无论是多大牌的制作人，都难以让经营层通过自己的 AAA 原创大作提案。PS 时代制作人有好提案上报就能获得嘉奖的时代一去不复返，与 Enix 结合的 Square 失去了冒险精神。短视主义思想在社内蔓延，经营层只看到原创游戏更高的风险与更低的销售潜力，却看不到新品牌建立起来之后长期的增值潜力。于是 Square Enix 成立后，销量超百万的原创游戏彻底灭绝。SE 在 NDS 上打造了几个低成本的原创新作，虽然也出现了诸如《美妙世界》等佳作，却终究缺乏大作气质，无法形成品牌效应。在微软资助下开发的《最后的神迹》，是 SE 在高清时代眼高手低的典型证明。提出的口号是“世界级 RPG 巨作”，大有成为高清时代《最终幻想》的野心。实际成品却是一个二线 RPG 都不如的廉价之作，因省钱而造成的画面简陋、内容单调重复等问题十分明显，SE 技术团队对“虚幻引擎 3”的掌握程度还不如欧美的许多车库级小团队……

在压抑创造力的新环境中，SE 的大批个性派游戏创作者离职，松野泰己、植松伸夫、石井浩一、皆叶英夫……那些具有艺术家气质、坚持自我风格的创作人悉数离去，而留在 SE 的创作者中，工薪族文化开始蔓延。开发者们永远只做份内事，不再像 PS 时代那样表现自己的创新激情，整个 SE 从底层员工到最高管理层都在失去创新能力。

同时，SE 的员工待遇也在降低。今年 7 月，田中弘道在《FAMI 通》采访时婉转表达了他对 SE 现有待遇的不满，表示如果由他当社长，他将致力于改善公司福祉，恢复公司集体旅游等福利。同月，《最终幻想 XIV》导演吉田直树在该作的法国官方 Q&A 板块中公然指责 SE 对员工的剥削，他透露自己每天上午 10 点上班，一直工作到晚上 9 点还要开会，接着要回两三百封邮件，离开公司时通常已是凌晨两三点，加上上下班往返的通勤时间，通常每天的睡眠时间只有 3 小时左右。和田洋一将加班强度提高归咎于开发团队之间缺乏沟通，各团队的工作成果进行拼合时牛头不对马嘴的现象很普遍，导致许多工作必须重来，加班时间虽多，却多数是在做无用功。

在 SE 开发团队实力减弱的现状中，和田洋一提出对开发军团进行改革重组的构想，但始终难以推行。和田洋一将此归咎于日本僵化的用人制度，他曾在自己的推特中说：“要解决当前工作难找的现状，其实很简单，只要不向全体企业强制实施终身雇员制即可。可惜怎么说都不明白状况、而且在情感上排斥的国民太多，这真是令人绝望。”

和田洋一所说的情况其实日本大多数企业界人士都有共识，日本民众对于终身雇佣制度根深蒂固的观念，以及日本法律中在解雇限制方面的规定给日企造成沉重负担。同时由于缺乏人才流动性，在经济下滑之时，使刚毕业的大学生更加难以找到工作。关于取消或者缓和解雇限制的讨论是近年来日本工商管理学界热议的话题，不过大多数经营者都不愿在表面上捅破这层窗户纸，不愿在公开场合抨击终身雇佣制度，因为这会伤害日本人的情感，给自己带来无尽的麻烦。自民党的中川秀直曾因公开提议取消终身雇佣制而引起轩然大波，被千夫所指。而类似于和田洋一这种大公司社长在自身微博中抨击终身雇佣制的情况也极为罕见，这也说明和田“不怕犯众怒”的一贯个性。

对终身雇佣制的批判也许有为自己开脱罪责的嫌疑，不过也确实在一定程度上反映了当前日本游戏业界的问题所在。工薪族文化并非 SE 的独有现象，而是在日本游戏业界普遍存在，这是前 Capcom 首席制作人稻船敬二也曾多次痛斥的业界现象。管理者规避风险的经营思想，与终身雇佣制导致的缺乏职业危机感，使得“多做多错，少做少错”成为日本游戏开发者们的普遍心理。游戏制作人也大多抱着“不求有功，但求无过”的心态。这都是缺乏人才流动性的后果。相比之下，欧美业界的裁员现象成风，每款新作完成后几乎都会有大量冗员被辞退，表现不佳就有被清退的危险。而表现出色者将获得令日本开发者们艳羡的丰厚报酬，每年都有不少欧美制作人凭借一两款游戏而成为千万富翁甚至亿万富豪。差别巨大的奖惩机制激励着欧美创作者拼命表现自我。

为改变日本业界用人制度僵化的局面，不少发行商采取将知名游戏团队剥离的方式，为其提供自由的人事任免权和项目决策权，世嘉有如龙工作室、Konami 有 Kojima Productions，而 Square Enix 仍保持传统的开发部制度，不过也有一个存在已久、却不为业界关注的“Armor Project”……

继承神话的挑战

早在 Enix 与 Square 合并之前，堀井雄二已在事实上脱离 Enix，创立了自己的 Armor Project。说这是一家皮包公司并不为过，它既没有自己的开发团队，也没有自己的营销团队，正如鸟山明的 BIRD STUDIO。它几乎是堀井雄二一个人的公司，惟一的业务就是为《DQ》寻找开发团队，以及监督指导游戏开发。堀井雄二与 SE 之间的关系并非雇员与雇主的关系，而是合作关系，堀井雄二拿的也不是工资，而是项目收入提成。因此堀井雄二可以不受和田洋一的约束，对《DQ》的方向有极大的掌控权。不过《DQ》的版权毕竟是归 SE 所有，在平台归属等重大决策方面仍需由 SE 决定。



2009年7月8日，《日经产业新闻》曾发表文章，标题为《勇者斗恶龙 继承神话的挑战》。文中提及当年堀井雄二力主于NDS上开发《勇者斗恶龙IX》，在SE内部曾引起强烈反对，理由是"NDS的小屏幕难以表现前作的精细画面"，以及"将背离昔日的粉丝"。社内争论持续了两年半也没有得出结论，最后是和田洋一打破了僵局，他提出："网络时代正在到来，《勇者斗恶龙》也应该顺应潮流变化。"于是在利用NDS无线通信功能，与好友一起挑战任务的设计概念指引下，NDS版制作项目正式通过。

如果《日经产业新闻》的报道属实，按照《勇者斗恶龙IX》2006年12月12日的公开时间倒推，堀井雄二应该是在2004年6月之前就提出制作NDS的《勇者斗恶龙IX》，当时PS2仍然畅销，没人能想到掌机将取代家用机成为日本游戏产业的主力，更没人想到NDS将成为史上最畅销的游戏机。堀井雄二的决断应该是基于对NDS硬件本身的喜爱，以及对任天堂从未割舍的情感。

NDS版《勇者斗恶龙IX》项目被通过的另外一个原因是游戏制作成本会大幅降低。《DQ》虽然从不华丽，但是开发时间长，动用的资源多，制作成本也很高。而如果转为NDS平台，"制作成本可降低至十分之一"。这说法有些夸张，不过大概是反映了当时SE对开发NDS游戏的成本预期。

SE不仅低估了NDS游戏的制作成本，也严重低估了多人游戏系统的制作难度。由于Level-5欠缺制作多人游戏的经验，早在2008年中已基本完成单人部分的《DQIX》因多人部分无法向前推进而多次延期。和田洋一下达了2009年3月末之前必须发售的军令状，Level-5拼命赶工，直到最后准备进行发售前大规模营销造


■美丽的CG动画也许是《最终幻想XIV》的惟一亮点。

势时，SE方面才发现游戏存在无法在短期内修复的重大BUG，无论和田洋一多么不愿意，《DQIX》必须延期。

有人猜测《DQIX》经历的波折，以及同时期的《白骑士物语》暴露出Level-5在多人游戏方面实力的欠缺，是其与《DQX》失之交臂的原因。同时因《DQVIII》而崛起的Level-5正在成为SE在JRPG类型上最大的敌人。意识到已做出引狼入室之举的SE自然要收回《DQ》的制作权。前SE CG设计师帆足刚彦透露，《DQX》开发至今已将近7年，也就是说《DQX》是与《DQIX》同步进行的项目，Level-5不参与《DQX》的真正原因可能是其当时正制作《DQIX》，当时SE的计划可能是两个项目一前一后分别在掌机和家用机上推出。《DQX》启动时，Wii尚未公布，索尼的家用机霸业并无动摇的迹象，当时SE的目标机种可能是PS3。为索尼和任天堂同时提供《DQ》，延续《FF》的跨平台发展策略，正符合和田洋一左右逢源的一贯原则。此后家用机市场的戏剧性发展，促使SE暂缓《DQX》的计划，静观业界局势之后再决定投靠对象。这一等就过了4年。到2008年，一骑绝尘的Wii坐稳了霸主宝座，SE决定顺水推舟，将《DQX》确定为Wii平台。同时为贯彻和田洋一所谓"制衡业界"的原则，《最终幻想XIV》在家用机上由PS3独占的计划被确定。于是在标清与高清平台上，SE的网络计划同步进行。

十几年前，在RPG的世界里有两大豪门，一个是以《暗黑破坏神》代表美式动作RPG巅峰力量的暴雪，一个是以华丽画面代表日式RPG最高水准的Square。当时的暴雪无论公司规模还是年均游戏销量都远不及Square。多年后，一款《魔兽世界》让暴雪连续多年成为世界上最赚钱的游戏开发商，每年净利超过10亿美元。SE希望成为东方的暴雪，希望用网游拯救日渐式微的日式RPG。

去年E3展期间，和田洋一曾接受《福布斯》杂志专访，表明了SE向网络时代转型的决心："有两点很明确：发行渠道将会变化，盈利模式也将变化。这将会是整个行业的变化，我们要站在这一趋势的潮头。"网络发行与网络游戏将会是SE重点发展的两大方向，在和田洋一构想的网络发行模式中，可以将零售价高昂的《最终幻想》拆分成十几个章节后在线发行，每章只需五六美元。网游方面，和田洋一最看重的是中国市场。在他看来，中国网游市场上流行的休闲游戏比画面华丽的《最终幻想》更能代表未来趋势。"所谓华丽只是对旁观者而言，我们的游戏画面很华丽，而腾讯的游戏体验很华丽。"

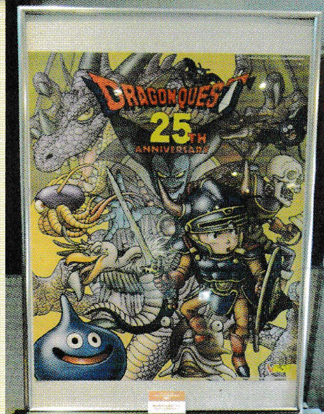
将多人游戏与社交元素引入SE的每一款游戏，是和田洋一对SE集团近800名游戏开发人员的提议。SE开发者们的网游制作经验不足，也是和田洋一最大的担忧。以强化网游制作实力为目标的开发团队改革正在启动。

"坦白说，十年前擅长制作游戏软件的人都不怎么擅长多人游戏。我们正努力改变旧文化，为此我们正在吸收新鲜血液。"和田洋一要求所有员工将网络视为一切的基础。但建立在单机基础之上的日本游戏业在网络化、高清化的转型中走上了迷途。

自我陶醉

2011年6月22日，Square Enix召开股东大会。今年SE股东大会举办地点从以往在新宿京王广场饭店5楼会议厅改为港区虎之门大仓酒店配楼地下2层的会议厅，时间也从过去的15点变更为10点。有些比较敏感的SE游戏粉丝兼股东认为，此举分明是要让往年参加会议的股东们走错地方，因为今年将会是SE自成立以来亏损最惨的一年。该理论是否属实也许只有和田洋一才知道，不过这地点一换，参加者数量果然从去年的400人减少到230人。

上财年Square Enix的巨额赤字原因有三点：其一，东日本大地震给SE旗下Taito运营的东日本地区街机娱乐场所造成惨痛的直接影响，相关经济损失超过6亿日元；其二，由于团队之间沟通不当，多个游戏项目走入死胡同，这些项目取消导致所投入的成本全部打水漂，这一项的经济损失达45亿日元。其三是所谓的"偿还差额"，即溢价收购Eidos，与该公司被收购之后价值滑落之间的差额，这方面是88亿日元。再加上其他琐碎的正常经营损失，总计造成160亿日元





▲《DQX》初公布时仅提供了一张官方游戏截图。

的赤字。在这三项损失中，地震是不可抗力，怪不得任何人；Eidos的偿还差额算是一种战略性投资，目前Eidos的价值正在回升，因此今后这一部分的损失也将不复存在。最令人关注的是游戏项目取消导致的45亿日元亏损。

任何一家游戏发行商每年都会有大量游戏在制作中途被取消，这已成为游戏开发会社经营成本的一个必然组成。不过以SE的规模，45亿日元的开发费损失额度确实太高。有观察家认为，在这笔费用中有相当大一部分本可计入下个财年，偿还差额原本也可以逐期摊销，和田洋一这么做的目的是实现他此前提出的"V字型大逆转"。SE的新财年有《最终幻想 零式》、《最终幻想XIII-2》等大批超大作上市，将亏损都计入上个财年，将与本财年的盈利形成鲜明反差，造成"SE全面复苏"的印象。下个财年再以《勇者斗恶龙X》、《最终幻想Versus XIII》、《古墓丽影》三大王者降临，创造SE"起死回生"的大奇迹。和田洋一可于此时功成身退，为日本游戏业界留下一段佳话。

在股东们的质疑中，《最终幻想XIV》是一个被围攻的焦点：《最终幻想XIV》开发时间长达5年，也进行了漫长的内测与公测，为何BUG和内容缺陷没有在开发期间修正，要到正式上线之后才全面爆发？让这样一款投入巨资开发的大作在充满缺陷的状态下上市，身为社长的和田洋一是否有不可推卸的责任？

和田洋一仅承认SE公司内部的审核体系确实有问题，不止是在网游方面，家用机游戏的质量审核也没有发挥应有的作用。和田洋一还婉转地抱怨当前游戏制作成本高企的情况下，用于末期游戏调试的成本也在暴增。Capcom曾表示《生化危机5》用于游戏调试的成本在过去足以做出一款AAA级大作。残留大量BUG的《最终幻想XIV》可能是SE有意削减调试成本的后果。有玩家抱怨已正式运营的《最终幻想XIV》完全是个收费公测版，不仅省去了外聘QA人员进行深入调试的成本，还能让付费玩家们充当测试员，真是一举多得。但后果是砸了SE的网游招牌，《最终幻想XIV》无论如何改进都已无法赢回玩家的信赖，连番的失败已经搞臭了SE在网游业内的名声。

当齐藤洋介在台上口沫横飞地描述网游化给《DQ》带来的好处，将新职业追加、任务追加、官方活动等老掉牙的网络元素当成破天荒的改革创新，我们不得不再次惊叹于日本人自我陶醉的非凡实力。常看《FAMI通》杂志的玩家大概都会深深拜服于日本厂商与媒体睁眼说瞎话的实力，当年《DQVII》令人心寒的劣质画面都能被《FAMI通》以斗大的文字和三个感叹号盛赞其游戏世界的美丽，仿佛正在到来的PS2时代都是幻觉，世界仍停留在SFC时代。《DQX》再次将国民RPG锻造者们的自我陶醉能力发挥到极致，继《DQVII》之后，用7年时间打造的《DQX》再次以落后世界10年的画面与简朴设计令岛国惊诧。也许SE从《DQVII》的成功中总结出"人不要脸天下无敌，游戏不要画面则销量无敌"的道理，坚信满屏的锯齿与马赛克等于满屏的游戏性。也许正如和田洋一所说，《DQX》正在追求的是像腾讯一样华丽的游戏体验。

在越简单越畅销的休闲游戏时代，我们确实不能以画面衡量游戏的商业实力。《DQ》玩家从不讲究画面，即使《DQX》画面比不过7年前的《DQVIII》，朴素的《DQ》玩家们也不会抱怨。但游戏本质的彻底改变将疏远玩了几十年单机RPG的《DQ》玩家。《最终幻想》网游化之后，销量跌到单机版的十分之一以下，《DQX》也极有可能成为系列首款销量跌破百万的正统续作。堀井雄二与和田洋一坚守Wii平台的忠贞态度同样令人不解，当前Wii在日本已进入冰河期，硬件周销量在1万台左右徘徊，远远落后于PS3，新作数量与销量都跌至冰点，且毫无回暖迹象。年内上市的《塞尔达传说 天空之剑》不仅难以改变Wii的颓势，而且很可能因为Wii软件市场买气低迷而创下销量新低。日本的大部分Wii用户可能早已将主机尘封于橱柜之中，如果《DQX》是正统的单机续作，应该能让几百万用户为吃灰已久的Wii重新接上电源，可惜这是一个网游，一个不联网、不付费就只能玩序章部分的网游，需要用到大部分Wii用户从未用过的在线游戏功能。忠诚的《DQ》玩家们不会错过正统的《DQ》续作，但绝对有理由放弃《DQ》的网游，正如大多数《FF》玩家从未支持《FF》的网游。

十几年前，MMORPG在亚洲崛起，日本玩家们骄傲地支持着他们高质量的单机RPG，嘲讽网游的粗劣与枯燥无味。如今日本的国民级RPG也加入网游行列，日本人伤心地发现，曾让他们骄傲的几大行业正逐步败给韩国人，索尼、松下等电器商输给了三星，现在他们的游戏业也被泡菜文化所侵略。SE强调《DQX》将带给玩家"简单、安心"的网游体验，正如当年任天堂对Wii的网络服务所承诺的一样。问题是Wii的网络从未令人安心。Wii的用户基数远远多于PS3和X360，其在线游戏的使用人数却最少。这是一片网游的荒漠，而且即将退出历史舞台。SE为何要拿自己的第一王牌，做出这种几乎等同于自杀的行为？

砂上阁楼

堀井雄二说，《DQX》将于2012年上市，也就是说实际上市时间至少是2013年。那时就算地球还没被摧毁，Wii应该也早已奄奄一息。那时PS3的日本装机量至少在1200万台以上，PS3的玩家数量足以支撑《DQ》的经济规模，将《DQX》移植给PS3的商业潜力显而易见。SE不是太痴情，而是太冲动，过早地将《DQX》的独占权签给了任天堂。SE万万没有料到，Wii从天堂掉落地狱的速度如此之快，也没有料到自身网游开发实力如此不济，用7年的时间也做不好一款标情的网游，以至于错过了Wii的黄金时间。和田洋一知道个中风险，但违约的成本太高，当年《最终幻想XIII》从PS3独占变为跨平台，是因为有微软帮SE偿付违约金，而如果《DQX》移植PS3，索尼断然不会为SE买单。SE只有将希望放在Wii U身上。

和田洋一在E3展之后表示正在考虑制作Wii U版《DQX》，由此可知Wii U版应该是七八月份才刚刚决定，目前并未开始移植，所以任天堂公布的只有Wii版画面。是否对应触摸屏手柄，能否利用Wii U特性进行双人游戏等细节均未确定。最令人好奇的是Wii U版的上市时间。《DQ》从未在主机首发期间上市，通常是在一部主机发售三五年后才发售。Wii U版《DQX》基于已开发近7年的Wii版，上市时间应该会早一些，也许能在2013年末或2014年初发售。如果Wii U与Wii初期一样畅销，那时在日本可能有三四百万用户，或许其中能有几十万玩家购买《DQX》。只要《DQX》销量达到百万，对于一款收费网游而言，已是巨大的成功。但Wii U恐怕是自身难保。E3展的试玩DEMO在业界普遍评价不佳，硬件成本的压力将使其难以低价上市。最近又传出Wii U游戏开发困难。据欧洲第三方游戏开发商透露，将Wii U主机处理的画面无线传输到手柄屏幕时会出现许多问题，多个游戏开发项目因此数度中止。目前任天堂已决定将Wii U的预定发售时间从2012年6月推迟到9月。今后第三方为Wii U开发游戏时，将不断受到无线画面传输的约束，平添了开发的难度。大数据量的高速无线传输本来就难以确保信号稳定性，再加上网络信号的因素，将给开发者带来难以预知的大量技术难题。以SE的网游开发实力，能否在一部全新主机上解决这些前所未见的技术问题着实令人怀疑。即使技术问题顺利解决，Wii U硕大的手柄也不适合需要长时间游玩的MMORPG。

《DQX》开发至今将近7年，到其正式发售时，总计开发时间可能将近9年，堪称日本业界的《永远的毁灭公爵》。即使是慢工出细活的暴雪，也不至于慢到如此程度。《DQX》跨时如此漫长的原因只可能是两点：其一是因为业界局势不明朗而中途搁置数年，其二是堀井雄二无法在网游化的同时保

持《DQ》味，以至于开发方案数次更改。开发周期的适度延长是精益求精，而过度延长则是迷失自我。我们暂无法从《DQX》已知的情报中看出任何革命性的内容，笔者倒是想起多年前Level-5为Xbox开发的MMORPG《真幻想生活Online》，这款中途取消的幻之大作画面风格与《DQX》颇为相似，画面质量似乎还略占上风。而堀井雄二对《DQX》中非战斗职业的介绍，与当年《真幻想生活Online》的理念如出一辙……

也许《DQX》只是SE在网络战略上屡次受挫之后的又一次实验，用其最具凝聚力的品牌再次寻找网络突破口。在《DQX》之外，由外部团队负责的单机版《DQXI》极有可能已在制作中，正如当年同步制作的《最终幻想X》和《最终幻想XI》。比起向任天堂赔偿违约金，另外为PS3开发一个《DQXI》的成本可能更低，收益将会更高。《DQ》是SE的镇社之宝，在网游化的同时必须留有后手。一旦《DQX》失败，《DQ》之名受损，SE需要尽快推出正统的《DQXI》，避免系列人气流失。



▲ Level-5的《真幻想生活Online》当时号称规模达到《最终幻想XI》的数倍。

SE在公布《DQX》Wii和Wii U版的同时，也确定了将与3DS存在互动性，虽然并未公布3DS版《DQX》，不过SE明显不可能平白无故地为游戏增添3DS对应功能，此举背后必然有其商业目的。SE可能正在3DS上开发可与《DQX》联动的《勇者斗恶龙怪兽篇》新作。《DQM》向来植根于任天堂的掌机平台，虽然3DS正饱受外忧内患，比起PSV，3DS仍是更适合《DQM》的平台。甚至《DQXI》继续走掌机之路，选择3DS也不无可能。

无论《DQXI》的平台如何抉择，无论《DQX》是否有可能移植PS3，可以肯定的是《DQ》对业界格局的影响力正不断降低。《DQIX》登陆NDS无法阻挡PSP后期的热卖，《DQX》的公布也没有改变任天堂的股价跌势，Wii U并未因获得《DQX》而令业界增强信心。SE对《FF》与《DQ》品牌的过度开发正导致其价值的枯萎，网络不是SE的福音，而是诅咒。《FFXI》之后，《FF》销量持续下跌，《DQX》也有可能成为《DQ》走向没落的开始。在日本游戏业最艰难的时期，SE通过疯狂炒冷饭以及开发低成本劣质游戏保持盈利，由此产生的负面影响在黑暗中不断发酵。如今技术力与创新实力所剩无几的SE，被日本一些游戏业界评论家形容为"砂上阁楼"，随时有坍塌的危险……



悬崖边缘

野村证券出身的和田洋一在位期间，完成了三次并购，他将令人尊敬的"Square"变成了饱受唾弃的"Square Enix"。但由他主导的最后一次并购，也许会成为SE最大的财富。

在SE的声誉跌至谷底时，Eidos正强劲复苏。近期发售的《杀出重围 人类革命》Metacritic平均分达89，首批发货量超过200万套。Eidos蒙特利尔工作室正在开发的《神偷4》也有望获得同等待遇。IO Interactive的《杀手47》新作同样有突破双白金销量的潜力。而最受关注的新《古墓丽影》在今年E3展上艳压群芳，斩获大奖无数。迷走十几年的《古墓丽影》将随着劳拉的形象重塑而重获青春，有望成为继《古墓丽影2》之后最畅销的续作。和田洋一多年前所说"海外收入占到8成以上"的目标，正随着Eidos的崛起而显得不再遥远。只不过这一切与SE的管理层毫不相关，这是Eidos被SE收购之前，在资金拮据之时冒着巨大风险，增强游戏开发实力的结果。在此之前，Eidos也曾过度依赖《古墓丽影》，在年复一年毫无长进的续作中走进死路，终于落得在几大财团中被数次贱价转手的下场。SE当以此为鉴，将Eidos模式推广至日本总部，痛下决心改变企业文化，再造敢于探索与冒险的开发团队。是灭亡还是重生？是当勇者还是恶龙？已陷入癫狂的SE正步步走向悬崖边缘……

Passage：人生的轨迹

生命不能重来，这款游戏探讨的是岁月与人生的磨难

几乎每一款游戏里都有死亡，但是严肃探讨死亡主题的游戏却不多。Jason Rohrner 决定以一种独特的方式描述死亡，于是他成为时尚杂志《Esquire》评选出来的“创意天才”之一，在整个游戏行业，他是惟一的入选者。

“当时我年近 30，即将迎来我的第二个孩子，同时也刚刚目睹了邻居好友因癌症而死。因此，我开始思考生命的流逝——以及今后我自己不可避免的死亡。我希望制作一款游戏，反映我的感受，这是一种难以用言语描述的感受。”

Rohrner 没有想到的是，他所开发的《Passage》发布后在全世界范围迅速传播开来，成为人们热议的话题。在游戏中，死亡对玩家来说是不可能避免的，也没有重生的机会。玩家扮演的角色只能从屏幕左边一直向右边移动，每走一步年龄就会增长一些。获得多项大奖的独立游戏《Braid》已经将时间元素交织到空间之中，并创造出充满趣味性的谜题，而 Rohrer 的作品虽然表面简陋，却蕴含着深刻的人生哲理。游戏中让玩家经历的是人生的苦难，它会夺走你的青春容颜，带走你所爱的人，杀死你的家人，最后剩下你一人走向生命的尽头。

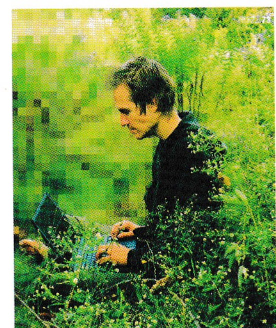
谁会开发主题如此沉重的游戏?

小城故事

Rohrer 成长在俄亥俄州巴斯市，那是阿克伦城附近的一座小城，那里有连绵的山丘和森林。小时候 Rohrer 经常在森林里冒险，待在家中的时候他就用游戏来打发时间。他对 FC 的《塞尔达传说》和《银河战士》记忆深刻，还有美洲虎主机的《异形大战铁血战士》，PC 上的《狼堡》和《毁灭战士》让他感到震撼。

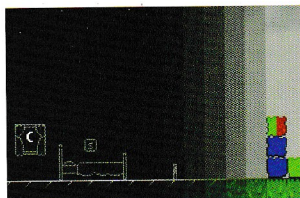
Rohrer 和他的家人一起过着简单的生活，他连手机和最流行的电子设备都没有。但他却成为一个业余游戏开发者。他说：“我的生活成本很低，只要靠来自游戏的微薄收入就够了，不需要正式的职业维持生计。”

Rohrer 的第一款游戏没有上市的机会。从 2002 年开始，他花了好几年的时间制作一个类似于游戏的项目，叫做“次现实”（Subreal）。这是一个“进化模拟程序”，模拟各种生物在共有环境中的物竞天择。它其实是一个网络游戏，参与的玩家各经营着一小片地方，同时连上互联网。如果有某种生物走出了玩家经营的小世界，会从一台电脑迁移到连在同一个网络上的好友的电脑。他在游戏世界的构造和生物种类上花费了大量时间，设计了 30 多种生物，还使用了一种图灵编程语言，实现基因的重组。Rohrer 说：“问题是看着生物的进化最多只能带来 5 分钟的乐趣，在这样的游戏里到底要做什么? 就算扮演其中一种生物，也没有什么乐趣可言。几年后《孢子》上市，它也证明了围绕进化的游戏题材靠不住。我觉得在《孢子》上市前所有人都会有过关于生物进化的创意，这是很普遍的创意。”



《次现实》失败后，Rohrer 开始从事他的第二款游戏——《超越》（Transcend）。那时他开始迷上所谓的电子游戏“黄金时代”，即一个人想出一个游戏创意，然后就能做出一个小型的高质量游戏的年代。《超越》有不少有趣的系统，比如会变化的矢量图画面，以及会根据游戏情况由程序产生的音乐。

“当时我对它非常满意，可惜它不怎么受欢迎。现在回想起来，可能是因为这种游戏需要很多独特的关卡，而我做了三个关卡之后就止步不前了，觉得做得很累。不过它毕竟是我的第一款真正的游戏。”



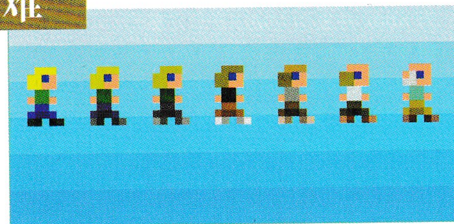
▲在 2009 年，生活简朴的 Rohrer 全家总共只花了 1.45 万美元。

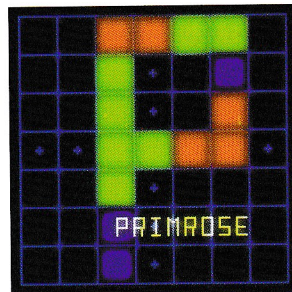
独立游戏

那时起，Rohrer 开始持续做一些规模较小的游戏，通常是在网上免费发布，他的收入主要来自兼职参与大开发商的游戏制作。他的游戏并没有统一的主题，每个新作都试图寻找新的方向，不管是在主题还是设计上，他希望自己的作品总是令人吃惊。“我讨厌创意定势，无法理解那些数十年来日复一日做同样工作的人。我可能更像毕加索那样的人，思维处于永远的航行状态。或者只是因为我的兴趣总是维持不了太长时间。”

Rohrer 制作的《睡眠是死神》（Sleep is Death）是一款双人游戏，在游戏中，一个玩家不断地写故事，另外一个玩家跟着他的故事走，思考如何解开谜题。这款游戏表现了 Rohrer 总是希望其设计创意匪夷所思的原则。

最近 Rohrer 刚完成一款商业发行的游戏（他的第 9 款游戏），叫做《伦敦钻石集团》（Diamond Trust of London），该作将于今年秋季在 NDS 上推出。这是一款双人玩的回合制战略游戏，在游戏系统中融入间谍、贿赂、欺骗等元素，故事发生在安哥拉，时间是 2000 年联合国通过钻石认证金伯利制程的几个月之前。这款游戏缘起于 2009 年的游戏开发者大会，当时 Majesco 公司找到了 Rohrer，问他有没有兴趣开发 NDS 游戏。Rohrer 提出了几款游戏创意，不久获得了认可。这款游戏开发了 5 个月，游戏系统已设计完毕。可能是因为当时 NDS 游戏软件市场开始不景气，Majesco 建议从正式零售的卡带版改为下载的 DSiWare 版本。Rohrer 认为以 DSiWare 的方式推出等同于自杀，所以他强烈反对，并以停止制作表明自己的坚定立场。结果双方合同终止。游戏静静地被搁置了一年，直到 Zoo Games 公司听说了这款游戏，决定接手发行权。如今游戏已经完成，准备开始生产游戏卡带。首批出货量很小，全部都有 Rohrer 本人的签名，有自己的独特编号。





▶今年的游戏开发者大会上，Rohrer 赢得了“游戏设计挑战赛”，他提出了一种类似于“击鼓传花”的游戏方式（通过 USB 闪存将游戏传给下一个玩家）。

无奈的现实

几个月后，Rohrer 和他的家人将会搬到加州戴维斯，原因是该市被评为“全美最适合骑自行车的小城市”。新环境将影响到 Rohrer 的短期工作计划。“为了能够承受这里的生活成本，今后我要努力工作了。我计划继续销售我自己的游戏。不过可能有一天我也会进入哪个大开发团队。”

不过 Rohrer 对大团队的工作环境始终感到担忧。在他看来，那些商业化团队被太多的因素束缚了手脚，创新的空间非常有限。“我有一个朋友是一个剧本作者，也是一款 FPS 新作的概念设计师，他想了很多有趣的概念，能让游戏系统变得更有意思，但是他的很多最好的创意都无法实现，因为游戏引擎不支持。而最主流的开发商都是使用现成的游戏引擎，这意味着他们的设计必须要适应对应的引擎。”

因为这种原因，还有各种家庭因素，Rohrer 如今已不怎么玩商业发行的游戏。“我有三个孩子要照顾，剩下的时间要开发游戏。我在游戏业界认识的大多数人都是单身或者还没有孩子，所以他们从公司回到家里之后才有时间玩很多游戏。玩游戏会占用大量时间，这就是多数普通人不碰游戏的主要原因之一。”

《战争机器》背后的女作家

她曾是《星球大战》的小说作家，现在她是《战争机器》的世界缔造者

2006年，当编辑问科幻小说家Karen Traviss是否愿意为一款射击游戏写小说，那是她第一次听说《战争机器》的名字。而如今，她早已肩负着为整个系列架构世界观的重任，马库斯和他的战队的命运掌握在她的手中。

Traviss是一位拿过众多大奖的小说家，过去当过电视台和报社记者。一部《Wess'har》让她在科幻小说的圈子里一举成名，此后她还创作了《星球大战》的衍生作品《共和国突击队》。Traviss的作品有很强的画面感，读她的小说，你仿佛被带到外星世界壮阔战争的最前线。同时她对人物性格的刻画，以及战争中士兵之间战友关系的描写，也给人留下深刻印象。如果不是她的精心塑造，我们所看到的可能只不过是一群用贴图包起来的多边形。

Traviss的叙事风格与《战争机器》可谓绝配。当她从编辑那里接下了写作任务之后，她找到对游戏熟悉的好友Jerry Holkins和Mike Krahulik，这两位参与创办了Penny Arcade游戏展会的业内人士告诉她："这完全是一部为你度身定制的作品。"

于是Traviss开始为《战争机器》写小说，去年她也接手了系列漫画版的写作任务。甚至《战争机器》的模型包装盒里的说明文字都是由她撰写。

《战争机器3》的故事也是由Traviss创作，她的参与程度到底有多深？Traviss说："我只能这么说，在过去两年来，在我醒着的每一个时刻，都是在Sera的世界里生活和呼吸。"



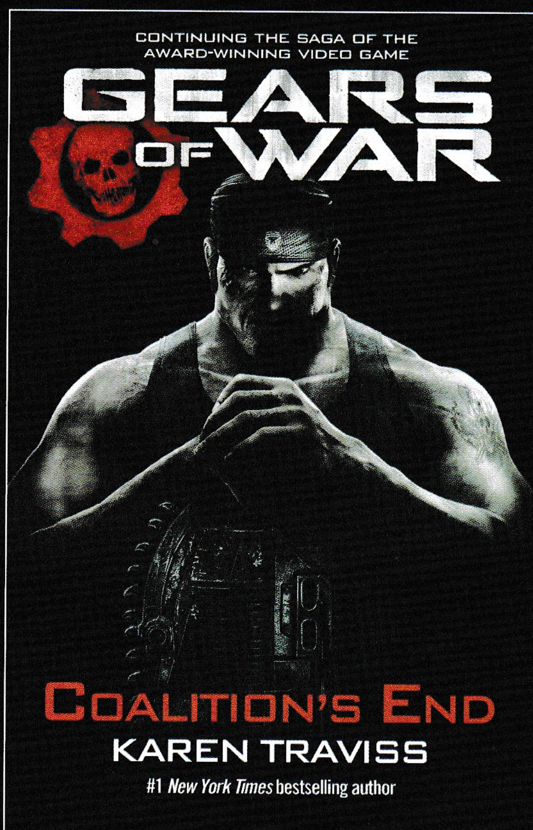
游戏厂商聘请专业小说家为游戏写小说版的事例不少，不过由小说家直接写游戏剧本的并不多。《天剑》、《镜之边缘》的剧本作者Rhianna Pratchett曾经将小说家在游戏项目中扮演的角色形容为"叙述护理人员"，是为已经确定的故事进行润色。而Traviss说："确实要在既定的故事框架下发挥，使游戏故事的细节更丰满。但是Epic也会为了有更精彩的故事而对关卡进行修改，我对此非常钦佩。"

Traviss对《战争机器3》的参与已远远超出了故事创作的范畴，用她的话说，"绝不是写一堆剧本交给他们就完事儿了"。她还帮助Epic指定了游戏的叙事机制，将其融入到游戏环境中，并且为游戏中一些可收集的内容撰写了故事背景。她设计了游戏中角色间的调侃，以适应剧情和特定环境，她还参加了"欢闹的录音工作"。她甚至与过场动画的导演Greg Mitchell合作，对画面效果以及动作捕捉演员的表演提供建议。

由于深入参与到"《战争机器》系列"的每个方面，使其能在更高层面上指挥该系列在各种娱乐作品中的剧情发展，包括游戏、小说和漫画，最后创造出一个更丰富的世界观。

Traviss过去主要是创作电视剧的剧本，转型到为游戏写剧本是很大的挑战。电视剧毕竟是一种单向的娱乐形式，其故事结构是线性的，节奏完全由创作者控制，在哪个时点出现怎样的情节可以精确控制。而游戏则是双向的互动媒体，身为剧作家的Traviss不知道玩家会在什么时候碰上哪些情节。Traviss的做法是在换着法子在不同的地方重复某些重要故事元素，比如对话或者某些物品。

除了游戏外，Traviss还为《战争机器》写了5部小说，其中的第4部——《战争机器 联盟的终结》于8月份上市，讲述了游戏版《战争机器2》之后、《战争机器3》之前的故事。Traviss说："这是对第三作的预热，虽然在时间上并未完全填补其间的空白，其中的事件会将你直接带到游戏的开场。你会知道马库斯为何出现在那里。"



这本大篇幅的小说共464页，为系列的故事提供了丰富的背景。第5部小说《战争机器 石板》（Gears of War: The Slab）将于明年上市，将会讲述马库斯在贾辛图监狱期间所发生的事。接着还会有漫画系列推出。此外，Traviss还准备参与到《光环》的小说创作。

比起为电视剧写剧本或者写小说，为游戏写剧本通常不会获得太高的关注，玩家们会因为游戏而成为某个制作人的粉丝，却很少会成为游戏剧作家的粉丝。Traviss不无感伤地说："问题是，没有人会因为剧作家的名声去买游戏，就算有人把海明威挖出来让他活过来给《COD》写剧本也没用。所以开发商们没理由浪费公关资源宣传其剧作家。也就是说当你从游戏圈子里出来之后，可能要重建自己的职业生涯。这是相当凄凉的事。"

晚来20年的MD新作

在MD发售的23年后，一家美国的游戏公司推出了他们的MD最新作

当世嘉在1988年10月推出MD主机，里根还是美国总统，两伊战争刚刚在牺牲上百万人后结束，而不到一个月后，IT用户们刚刚发现了史上第一例互联网病毒（即Robert Tappan Morris发明的莫里斯病毒）。

23年过去了，回首主机的进化历史，真是恍若隔世。而令人瞠目结舌的是，在业界已经高清化的今天，在这部早已入土为安的主机上居然还有新作的推出！而且这并非某个山寨厂或者业余游戏编程爱好者的作品，而是来自游戏开发行业的正规军作品，实际上，这家公司已经推出了3款MD游戏。

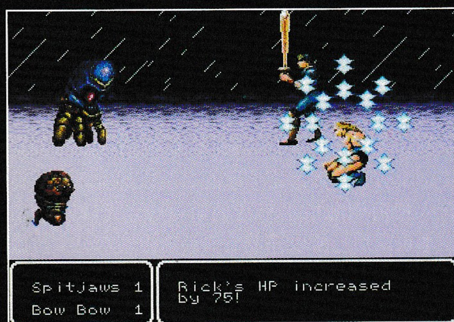
这是一家美国公司，叫做Super Fighter Team。不要以为他们只是个小毛孩们组成的车库小组，他们是在正正经经地从事游戏行业，他们的游戏就像20多年前的MD游戏一样有完整的包装和印刷精美的说明书。公司创始人兼总裁Brandon Cobb表示，他们的起源与公司名称都是来自一家台湾PC厂商“Super Fighter”，这家公司一直想打入西方国家。Cobb找到了他们，希望他们授权他在美国开一家分公司。

Super Fighter成立后准备开发的第一款游戏是面向GBA平台。Cobb说：“我们都很年轻，没有经验，预算约束很快成为一个大问题。一个偶然的机会，我注意到C&E公司推出的一款RPG，只不过是在台湾推出，对应的平台是MD。我发现这个RPG是我们正在开发的格斗游戏的‘救世主’。我们的目标是将这款RPG翻译成英语，将其移植到GBA上，然后用赚来的钱继续开发我们的《超级战士Advance》。”

当我找到了C&E公司取得了游戏的美版制作权，将游戏投入制作后，Cobb本人产生了疑虑。他说：“我过不了自己这一关，不想将那款RPG的解析度缩水到GBA上，那样会毁了它的游戏体验。”然后，Cobb和他的团队做出了一个匪夷所思的大胆决定——他们决定将游戏翻译成英语之后直接在其原平台上推出，也就是推出MD版。“这在那时是闻所未闻的事。”他说。

在中国大陆和台湾的一些落后地区，MD乃至红白机至今仍有市场，仍然有一些厂商为其开发新作。但是在美国，估计只有在博物馆里才能找到这部古老的主机。Cobb说：“我们可以用全新卡带加上包装盒与说明书，将这游戏当作完全新作来销售。很多人都认为我们疯了，而且觉得这种事不可能完成。结果我们完成了，我们将那款RPG取名为《乞丐王子》（Beggar Prince），游戏于2006年5月22日发售。这是自1998年以来，在美国发售的首款MD新作。”


▲《星际远征》与世嘉经典的《梦幻之星》非常相似，将未来派设定融入传统RPG的玩法。



▲战斗采用回合制，人物在画面中所占的比例很大。

在那之后，Super Fighter Team紧接着制作了另一款MD的RPG新作——《悟空传说》。接着他们还为雅达利山猫掌机和诺基亚的N-Gage开发游戏。《星际远征》（Star Odyssey）可能是他们最有名的游戏，这是一款在20年前差点就在美国发行的游戏。

1991年，一款叫做《蓝色年鉴》（Blue Almanac）的MD游戏在日本发售，这是一款与《梦幻之星》类似的回合制RPG。当时美国公司Sage's Creation获得了该作的美版发行权，准备将其翻译成英语后推出，游戏的广告都已经在美国的游戏杂志上刊载。但是因为未知的原因，该作最终没能发售。20多年后，Cobb与一位收藏家好友聊天时，机缘巧合之下看到了游戏的英文版样本。

“我从来没玩过日文原版，”Cobb说。“但是我记得小时候见过它的杂志广告。我想将这款游戏推出，我们就能给玩家带来一份20多年前所承诺的礼物。”

Super Fighter Team面临的第一个难题是要从Starfish-SD那里获得游戏的版权。因为当年获得美版版权的HOT-B公司早已在1993年破产，其作品的历史遗产卖给了Starfish-SD。让Cobb意外的是，Starfish很容易说话。“Starfish-SD惟一担心的一点是他们并未获得世嘉的正式授权协议。日本世嘉很快表明随我们的便，他们不会阻止我们的产品推出，只要我们不把他们的商标贴在包装上就行。知道了世嘉的立场后，Starfish-SD很干脆地和我们签了协议。”

将潜在的问题解决之后，他们紧接着开始着手并不算太顺利的开发工作。Starfish-SD虽然获得了原作的版权，但是并未保留任何源代码或工作文档，Super Fighter Team只有自己对游戏进行重新编程。好在他们获得了Starfish-SD的全权支持，允许他们对游戏任意改动。

Cobb说：“《星际远征》的英文版样本曾在90年代初寄给了多个媒体人士，根据当时的意见反馈，这游戏其实挺糟糕的。游戏的主要元素都缺失了，比如在各个章节之间的动画过场，所以我们只能从日文原版将这些内容导入。而且在连续游戏几个小时之后，样本程序就宕机了，这是一个重大BUG造成的，而这个BUG又很难被隔离。我们花了好几个星期的时间才将程序修复好。然后我们发现《星际远征》的英文样本是根据日文版的早期样本制作的，这意味着很多代码都要重写。”

此外英文样本在翻译上也有很多需要修改的地方，因为原样本的翻译质量很差，甚至“完全让人看不明白”，就像用翻译程序翻译的一样。原来，当时该作是由日本人翻译的，他们的英文水平显然没有达到能用英文写作的程度。Cobb说：“我连游戏里最重要的提示都看不懂，只能靠猜测。”

好不容易将代码修复，内容重新翻译之后，接下来是更麻烦的卡带生产与包装。毕竟这种老式卡带的生产线早在1990年代末就已经被淘汰了。Cobb说：“元件和人都不好找，我们只能找那些对我们所做的事有钦佩之情的人，他们不仅仅将印刷电路板的生产当作一种工作。”

付出了巨大的努力与艰辛之后，《星际远征》终于在MD时代的20多年后与英语国家的怀旧玩家们见面。Super Fighter Team的精神让骨灰级玩家们深受感动，他们热情洋溢的来信让开发者们大受鼓舞。Super Fighter Team生产的首批卡带很快就卖完了，他们不得不追加生产以满足大家的需求。Cobb说：“玩家对游戏的剧本质量高度赞赏，对我来说这是极大的恭维，因为剧本是由我本人重写的。”

无论如何，Super Fighter Team的努力值得怀念MD时代的老玩家们尊敬，在一个小的不能再小的市场里，他们付出了巨大的努力与热情，让他们热爱的主机被再次赋予生命。Cobb表示，他们公司今后还会推出更多作品。“我们正在成长，不管是公司规模还是人员数量都随着每个成功作品的推出而提升，同时我们也形成了新的合作关系，让我们能打入新的市场。扩张是不可避免的，但是我们目标永远保持一致：让梦想触手可及。”

▼《星际远征》的首批出货已经卖完，正在追加生产。



久多良木健祖籍来自朝鲜？

PS之父其实是韩国人，看来大韩真是宇宙之源



近年来韩流吹向日本，不少韩国明星在日本大展拳脚，少女时代组合的单曲经常雄霸日本的流行音乐排行榜，在日本的综艺节目中频频现身，日本的广告公司也很乐意找这些韩星拍广告。

不过我们都知道韩国与日本之间的民族仇怨由来已久，韩国人永远无法原谅当年日军的暴行。当年日军侵略朝鲜，曾强迫朝鲜人学日语，并且刻意阻止朝鲜人学习自己的语言与历史。一些朝鲜人为避免遭迫害而给自己取了日本名。直到今天，还有不少二战之后的第二和第三代韩国人有自己的日本名，即所谓的“通名”。

日本是一个崇拜强者的国度，对于比他们更强的美国与欧洲总是抱以强烈兴趣，对于比他们弱的国家就完全不一样了。不过近年来因为韩流来袭，日本人对韩国也开始感兴趣起来，尤其是对韩国的美容业、时尚潮流与食物特别感兴趣。不过在这股韩流之前，朝鲜语学校在日本各地早就开了几十年，而且这些学校规模不小，充满朝鲜气息，校名也都是用的朝鲜语。因为在日本有为数不少的朝鲜裔日本人，他们将自己的朝鲜原名视为大秘密，只向自己亲密的人透露。在这个人群中，也有不少名人，他们曾隐藏自己的朝鲜血统，而现在他们都纷纷承认自己的父母或祖辈来自朝鲜。

几年前，日本著名歌手和田秋子承认了自己的朝鲜裔背景。在入籍日本之前，她并不姓和田，而是姓金海，来自韩国最常见的“金”姓。日本著名棒球队——阪神虎队的外野手金本知宪也承认了他的韩国背景，不过因为姓氏中有一个金字，所以并没有那么令人意外。最著名的韩裔日本人可能是孙正义，这位连续多年蝉联日本首富的IT业巨人是第三代朝鲜裔日本人。

另外一个对主流社会来说没那么有名，但是对玩家来说如雷贯耳的名字是久多良木健。最近在接受韩国媒体《朝鲜日报》的采访时，这位PS之父透露他最近正在与一家韩国IT公司合作，在访谈中他还透露自己的远祖来自朝鲜，“久多良”在日本古语中是“百济”之意，而“百济”又称南扶余，是古代扶余人南下在朝鲜半岛西南部原马韩地区建立起来的国家。“久多良木”即“百济之木”，是百济人移居日本之后为纪念故乡而取的姓氏。久多良木健在自家的庭院里还建造了一座百济风格的石塔以示纪念。

有趣的是，《朝鲜日报》将本篇报道从报纸转载到其网站上之后，对内容进行了修改，将其中久多良木健与朝鲜的渊源删除了。日本网民对此热议纷纷，说法有两种：其一是《朝鲜日报》先前的报道有误，其二是该社不想此事在日本引起争议，免得给自己造成麻烦。毕竟“XXX发源自朝鲜”的所谓考古发现已经发表得太多，这给韩国带来的不是尊敬，而是邻国的耻笑。嘲讽韩国是“宇宙发源地”的不止是中国网民，在日本也有类似的冷嘲热讽。

Kinect黑客风暴幕后揭秘

在黑客群体智慧的帮助下，微软正准备开启一个计算机的新时代，一个未来世界。

过去25年来，机器人技术一直面临着一个技术瓶颈：要让机器人像人类一样在我们的世界中走动，首先要让机器人像人类一样看世界。也就是说，用普通摄像头给机器人当“眼睛”是不够的，那样拍摄出来的画面只不过是一个二维的平面，机器人无法通过镜头判断前方物体在三维空间中的具体坐标。机器人专家开发了“同步定位与映射技术”（SLAM），虽然能实现对三维空间实体的位置捕捉，但是体积巨大、成本高昂，成本较低的方案精度又不够。激光阵列技术成本高达数千美元，有好几斤重，捕捉到的图像还是二维的。立体摄像头成本较低也较轻，确实能建构3D图像，但是需要超强的运算能力。除非有更经济实惠而实用的侦测技术出现，否则机器人技术难有大突破。

计算机新时代

直到去年11月Kinect发售后，机器人技术领域看到了来自游戏业的曙光。游戏业看到的是Kinect全身体感控制技术带来的乐趣，而机器人行业看到的是一个质优价廉的3D图像实时捕捉设备。Kinect发售的几个星期内，YouTube上就出现了无数使用Kinect开发的机器人影像。有人将Kinect装到电动直升机上，使其能在房间里自动飞行；有人将Kinect装到机器人汽车里，使其在有障碍的赛道中自动驾驶。还有几个



▲有人将 Kinect 装在玩具飞机上，使其能识别周围障碍物避免碰撞。

英国人建造了一个能在地震后的断壁残垣中寻找幸存者的机器人。Willow Garage 公司的 Ken Conley 说："当技术便宜到这种程度，一切都变得有可能。现在所有人都买得起了。"该公司在网上销售开放源码的Kinect机器人技术工具包，每套定价 500 美元，而之前的非 Kinect 版本定价高达 28 万美元。

探索 Kinect 技术的不止是机器人技术爱好者。研究员、艺术家乃至色情业都盯上了 Kinect。而微软对于坊间破解研究 Kinect 的态度从最初的阻止到后来的默许，发展到如今已变为强力支持。今年 6 月，微软表示将推出一套官方的软件开发工具包，让研究者和业余爱好者都能轻轻松松地使用 Windows 开发 Kinect 的新应用。此外微软还在开发一个商用版 Kinect 软件开发工具包，围绕 Kinect 技术的全新商业模式正在酝酿中。

大厂商们早就发现了鼓励用户修改其产品的价值。很多成功的高科技公司鼓励独立开发者们在他们的平台上发挥创意，Windows、Facebook 和 AppStore 的成功其实都可以说是集合了大众的力量。如今随着技术的进化，过去只有大学或大公司里才买得起的计算机、感应器和加速计只要在普通电器店里花不到 100 美元就能买到。普通用户拥有了做出大发明的良好条件。MIT 斯隆管理学院技术创新教授 Eric von Hippel 说："如果你要改掉福特车的后保险杠，只能是为了特定的用途。而如果添加纵深摄像头或者加速计又或者 GPS 芯片，可以带来无穷的新功能。"

DIY 达人与民用化的技术以及网络相结合，能够产生最顶尖的实验室都想像不到的新技术。2009 年，博士生 Daniel Reetz 将两部佳能 PowerShot A590 改造成高速图书扫描仪。他将自己的改造方案上传到网上，接着网友们提出了数百种改进方案，全新的设计就此诞生。2007 年 12 月，卡内基大学的博士生 Johnny Chung Lee 将 Wii 遥控器手柄进行逆向工程改造，创造出一种 3D 显示器，能根据他的头部位置做出反应。他的视频在 YouTube 上有几百万次的访问量。Lee 借此在微软应用科学部找到了一份好工作，参与了 Kinect 等项目。

微软声称 Kinect 是有史以来销售速度最快的电子产品，4 个月的时间销售了 1000 万个。而微软对 Kinect 应用的支持度也超过了其他所有电子产品，微软希望为其所有用户提供开发 Kinect 应用的工具。Xbox 项目孵化总经理 Alex Kipman 说："我们正准备开启一个计算机的新时代，一个未来世界。"

黑客竞赛

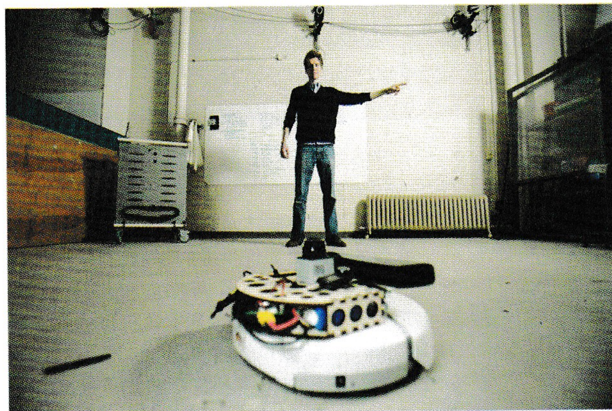
Kyle Machulis 在伯克利的公寓就像一个古怪技术的博物馆。他的办公桌上散放着一些罕见的机器，比如为少儿准备的掌上电脑 Cybiko、Xbox 历史上著名的《铁骑》40 键大型控制器、以及触摸时会摇动着跳起来的触摸感应装置，还有示波器、个人数据跟踪设备，甚至性玩具。Machulis 将这些设备的驱动器源代码放到黑客网站上，这样所有人都可以为它们写程序。他说："基本上一有新硬件出来我就买，只要能吸引我。"

去年秋季，Kinect 一上市马上吸引了 Machulis。多年前他就花了几个星期的时间研究简单的身体动作追踪程序：只要他在特定位置攥紧自己的拳头，电脑就能把他认出来。Kinect 正是他梦想的设备，所以它上市第一天，Machulis 就冲到 GameStop 买了一套。

回到自家公寓的一个小时后，Machulis 在黑客 Limor Fried 开办的开源硬件公司 Adafruit Industries 的网站上看到了一个帖子。该公司愿意为第一个在 GitHub 网站上传 Kinect 驱动器开源代码的人奖励 1000 美元。这个所谓的 "Open Kinect" 比赛很快在网上传开了。同日下午 4 点，微软官方向 CNET 网站发表声明，表示微软不会宽恕对 Kinect 的黑客行为，并将与执法部门合作确保 Kinect 不被破解。Adafruit 的回应是将奖金提高到 2000 美元。4 天后，微软发布了另一份声明，表示不支持将 Kinect 用于其他设备，坚决表示只有与 X360 搭配时候才能获得最好的用户体验。Adafruit 的团队在论坛中评论说："这真是太傻了，所以现在我们决定将奖金提高到 3000 美金。"

11 月 9 日，Machulis 几乎完成了他的驱动。花费的时间比想像中的多，主要是因为要截获 Kinect USB 线输出的数据需要一种叫做 USB 分析器的昂贵设备，零售价大约为 1000 美元。Machulis 说服 Adafruit 买下该设备，将成果发到网上。但是这一来一往就花了一个星期。就在 Adafruit 将 USB 分析器的数据发到网上的几个小时后，Machulis 和一群线上的合作者成功破译了如何控制 Kinect 的马达，将 Kinect 进行初始化。Machulis 在那一天凌晨 1 点安心地躺到了床上，他相信这个时间睡着后别人也不会通宵研究。但他忽略了一个事实——Kinect 已经在欧洲发售了，那时欧洲刚好是早上。Machulis 醒来时，来自西班牙毕尔巴鄂的黑客 Hector Martin 以率先破解 Kinect 的身分获得了大奖。Martin 连 X360 都没有，他提交了一段将 Kinect 的颜色与纵深摄像头源代码显示在 Acer Aspire 笔记本电脑上的视频。Martin 能迅速破解 Kinect 的原因是微软并未对 USB 进行加密，使得从 USB 捕捉到的数据能被顺利使用。Martin 说："它比我想像的简单，微软看来并不想阻止大家搞清楚它的秘密。"

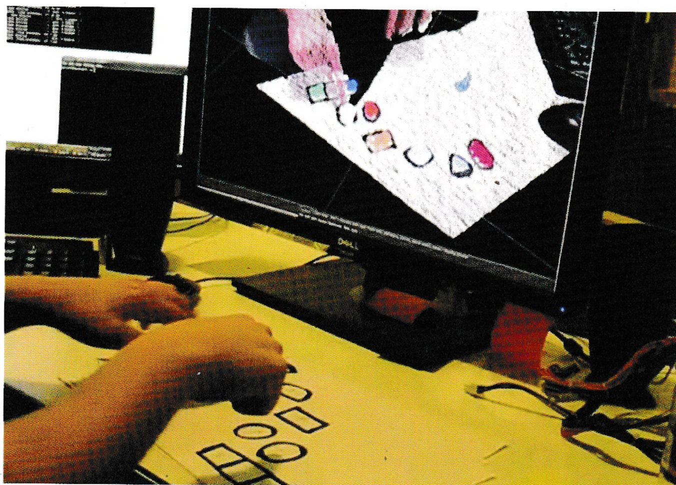
Kinect 开源代码被发布后，Adafruit 创意总监 Phil Torrone 说："大家都以为我们马上要被告了。"结果微软并未诉诸法律。此后每天都有令人兴奋的 Kinect 新发明出现。德国公司 Evoluce 为 Windows 开发了体感控制系统。一群交互界面设计师用 Kinect 将所有物体表面都变成了多点触摸界面，用户可以在自己的桌



▲将 Kinect 装在机器人身上，就能自动侦测周围环境。



▶致力于研究各种古怪技术的 Kyle Machulis。



▲通过 Kinect 让任何平面成为多点触摸屏。



▲通过 Kinect 传输的信号，让盲人感知到周围的障碍物。

子、墙壁或者书本上拖拽手指以控制画面中的动作。纽约的两个艺术家设计了一种数码宠物，一种能根据用户手臂、手腕和手掌动作而行动的巨鸟。技术网站 Engadget、Boing Boing 和 TechCrunch 上不断有 Kinect 新应用出现。还有几个专门报道 Kinect 新应用的网站出现，比如 Kinecthacks.com。与此同时，Machulis 和其他程序员仍在继续改进开源驱动器，研究如何调节色彩摄像头的白平衡，如何控制帧率，以及如何使其与 Mac 电脑兼容。

微软经历了最初的愤怒之后，在众多新奇的应用中看到了开源的价值。于是 Kipman 在一档电视节目中宣布："绝对不会有人因为研究 Kinect 而遇上麻烦。"

3 个月后，微软研究中心发布了官方的 Kinect 开发工具包。几个星期后，微软在黑客圈的名声完全扭转。《连线》杂志认为，在微软官方支持下的 Kinect 应用大开发正在成为有史以来最大规模、最成功的开源开发项目。

在微软研究中心声明发布的同一天，Johnny Chung Lee 也发表了自己的个人声明。他在博客中承认，Kinect 黑客公开竞赛其实是他的主意——虽然他当时已经是微软的员工。他花了几个月的时间游说上级，提议开发 Kinect 的 Windows 驱动，但是没有得到许可。所以他找到 Adafruit 的团队，建议他们举办黑客比赛，奖金的钱也是他出的。官方软件开发工具包公布之前不久，Lee 从微软跳槽到谷歌。对于 Kinect 的进展，他非常满意，他说："这是我花过的最有价值的 3000 美元。"

Lee 的声明标志着黑客圈取得了最终胜利，他们纷纷庆祝自己证明了微软的错误行径。Adafruit 的 Torrone 预测："从今往后，微软每次发布新产品，都会想起这次的事。我认为他们会开始有信仰。"

开源风暴

Craig Mundie 是微软的首席研究与战略执行官，在微软已经工作了 19 年。虽然已是微软最有权力的元老之一，他的脖子上仍然挂着工牌。谈起 Kinect 的潜力，Mundie 滔滔不绝，他说："我们希望大家与电脑的互动就像和其他人的互动一样自然，这是我们的目标。"

但是当话题转到黑客，Mundie 变得沉默寡言。对于黑客们迄今为止所做的事，他的评价只有一句："他们只不过是按照我们所计划的道路在走。"

据 Mundie 和 Kipman 所说，微软早就料想到 Kinect 会成为黑客们的热门研究对象——这就是他们没有将 USB 口加密的原因。微软原本就计划好推出一个软件开发工具包，但是在 Kinect 发售之前无法投入资源进行开发。那为什么初期微软要威胁黑客呢？答案是内部没有沟通好，是不知情的公关人员对于产品被破解的自然反应。

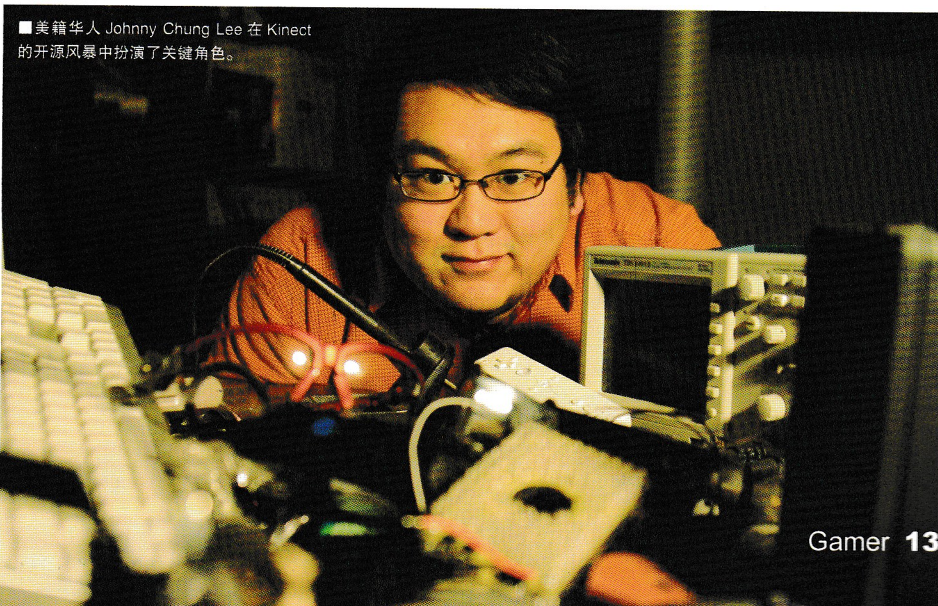
不管 Mundie 所说是否属实，如今微软与 Kinect 黑客之间的关系之好完全令人跌破眼镜。一个曾被黑客视为邪恶帝国的软件业巨人竟然与黑客碰撞出爱的火花，微软开始向黑客公开大献殷勤。今年 2 月微软公布 Kinect 软件开发工具包时，就演示了德国黑客开发的 Kinect 盲人指路系统。对此西班牙的 Hector Martin 说："很遗憾的是多数公司都没有看到他们的产品在设计初衷之外的价值，有数百万人可能拥有他们永远想不到的更好创意。"

事实证明，对待黑客圈，多一个朋友总好过多一个敌人。在 Kinect 应用开发如火如荼之时，索尼对 George Hotz 为首的黑客圈的打压激起了黑客们的强烈不满，最终导致了 PSN 黑客事件的爆发。这起事件之后大批游戏公司的网络都被黑客攻陷，丝毫不受影响的微软却在一边隔岸观火。

很多公司都采取了微软的方法。摩托罗拉修改了锁定其 Android 手机的一贯政策，宣布未来的新机型将更容易改机。今年 5 月，谷歌推出了 Android 开发配件开发工具包，让人们更方便地开发他们的 Android 设备。索尼的 Move 开发部门也在这场黑客风暴中改变了态度，在今年 3 月宣布将推出 Move 的软件开发工具包，希望启迪黑客们开发出更多有趣的 Move 应用。

在鼓励黑客用 Kinect 发挥想像力的同时，微软内部继续投入巨资对 Kinect 技术进行改进。微软的研究人员已经秘密开发了具有科幻色彩的 Kinect 全息成像技术，该技术原型能向现实世界投射 3D 画面，而画面能对玩家的触摸做出反应。还有人利用 Kinect 的摄像头结合高级光学技术，开发了一种能向不同观众投射不同画面的液晶屏。在今年 6 月的 E3 展上，微软向人们演示了 Kinect 的软件更新，增加了面部表情识别、手指动作识别等功能。这种涉及核心技术层面的关键功能更新是黑客们无法搞定的，只有掌握核心技术的微软开发者们能够做到。而在这些新功能实现之后，也为黑客研发出更多新应用创造了条件。黑客们也许无法深入核心层面，但他们对功能应用的创意实现速度远远超过几千个专业工程师组成的研发团队。

Johnny Chung Lee 早就预测到了这样的局面。如今在谷歌工作的他，成为了黑客圈里的英雄。他说自己做了什么已经不重要了，"重要的是有这么一款有趣的新设备，有那么多的聪明人围着它，不断做出成果，我认为它将铸就光明的未来。"



■美籍华人 Johnny Chung Lee 在 Kinect 的开源风暴中扮演了关键角色。

菜鸟玩家的超级游戏节目

日本著名游戏节目
“GameCenter CX”的主持人讲述节目背后的秘辛

“有野晋哉”对日本核心玩家来说是一个如雷贯耳的名字。这位游戏节目主持人并非游戏高手，人们看他的节目不是要看他不费吹灰之力地将游戏打穿，而是看他一遍又一遍地失败，最后饱经磨难地获得胜利。看到画面中不断出现“Game Over”不是什么有趣的事，但是加上有野晋哉独有的幽默感就另当别论了。

过去8年来，有野晋哉主持的“GameCenter CX”是日本人气最高的游戏节目之一，至今已播出了十几季。在节目中有野晋哉扮演虚构的游戏公司“GameCenter CX”的经理，他的升职与降职取决于他能否将经典游戏打穿。

在节目录制时，有野晋哉通常要玩一整天的游戏，有时候还要更久。游戏停下来的时候，有野晋哉就和他的节目组在白板上探讨节目的制作想法，说一些鼓舞士气的话，拿一块冰冻用的垫子贴在前额上，或者在水里泡一泡酸痛的手指。

这种角色扮演式节目前提对于一个游戏节目来说真的很特别，更特别的是有野的主持风格。他是日本谐星组合“よゐこ”的成员，他并不擅长玩游戏，却能做出让玩家渴望一直看下去的节目氛围。在游戏中，他总是小心翼翼地操作，却总是可怜地不断死去，将游戏一遍又一遍地重新开始。然后他会瘫坐在黑色皮革椅上，对着天花板痛苦地闭上眼睛，悲呼：“没搞错吧？还没完！”

按理，这种“菜鸟玩游戏”的节目前提是最没看头的糟糕创意，但是有野却能将其化腐朽为神奇。有野说，他之所以被选为节目主持人，不是因为他是谐星，而是因为他是一名玩家，因为他屡败屡战的坚毅性格。有一次他在节目录制室里玩到睡着，却始终不肯将游戏放弃。“自己不轻言失败就不会失败，我知道自己不是超级玩家，不过这没什么。”

有野晋哉于节目中所选的游戏就算是超级玩家也要皱眉，其中包括不少历史上著名的超难游戏。节目的一个特点是：在开始录制之前，有野晋哉根本不知道当期节目要录什么游戏，他在完全不知情的情况下开始录制节目，没有准备，没有彩排，连先看一下说明书的机会都没有。不管节目组安排的是什么游戏，有野晋哉都要一直玩下去。他说：“从我走进挑战室的那一刻起，我就不能走开，除非将游戏打穿。”

有野晋哉的节目长达一个小时，为什么观众愿意耐着性子看他怎么掌握游戏的操作，怎样艰难地将游戏打通？有野晋哉的回答是：“也许是因为我有足够的自制力不丢掉手柄，也许是因为我很可爱？”

在游戏中经常出现让观众都愤怒地想丢手柄的时刻，而有野晋哉却不为所动。有时候他会有点吃惊，有点不高兴，但从不愤怒。这种时候通常以一个小小的玩笑缓解节目气氛。

有野晋哉对游戏的热爱绝不是装出来的。他的人生中有很大一部分时间都在玩游戏，他的游戏爱好甚至让他损失了一个女友。

“有一天我在玩游戏，我女友开始有点不爽，因为我冷落了她。我想将进度保存之后再……就在我即将到达存档点时，她把游戏机给关了。我没想到她是那种人，所以我和她分手了。她太恐怖了。”

不过有野晋哉最后还是找到了能体谅他的女人，因为他遇到的也是一个爱玩游戏的女人。如今40岁的他已经是两个孩子的父亲。他说：“她知道存档点的重要性，我们一起玩游戏时能有共识。我妻子会把游戏玩到BOSS那里，然后由我帮她干掉BOSS。然后她会说‘哇！你好棒！’然后我的两个孩子也喊道‘爸爸真棒！’那是我最开心的时候。”

迄今，《GameCenter CX》节目已经播出了120多集，而且该节目已打入了其他国家。英文版已经在著名游戏网站Kotaku上播出。有野希望英语地区的玩家们看过节目之后想起经典游戏的伟大之处。

“我希望他们觉得自己回到了80年代，回到了第一次看到任天堂的主机兴奋不已的时候。这不是玩网络游戏，而是与朋友和家人一起玩游戏。就像看着某人在家里玩游戏，然后为他们加油！”



▲ GameCenter CX 节目在日本的影响力无处不在。

马里奥与塞尔达掌门人的 Wii U 大计

小泉欢晃与青沼英二正肩负着改变 Wii U 命运的重要使命



▲在十几年前，小泉欢晃已经用 N64 实验了 Wii U 的概念。

马里奥是游戏史上价值最高的角色，拥有最多的关联游戏。但任天堂永远不会让马里奥出现在劣质游戏里，对于使用马里奥的游戏，任天堂向来精挑细选，而任天堂第一方以马里奥为主角的游戏必定要充分发挥主机性能。

由宫本茂精挑细选成立的马里奥团队总是肩负着为新主机开发杀手锏的重任。当任天堂宣布该团队正在开发 Wii U 新作时，我们都知道这将会是诠释 Wii U 概念的最佳示范型大作。但是这些开发者并不比我们更早知道 Wii U 的详情。

《超级马里奥》制作人小泉欢晃说："作为任天堂的开发者，我知道一些新主机的信息，但是在 E3 上正式公布之前，我也不是什么都知道。我只知道一些无关痛痒的细节。"

这就是任天堂的保密工作总是做得密不透风的秘诀。微软与索尼都守不住秘密，每年 E3 展之前，他们的秘密几乎都被泄露精光，而任天堂在官方开口之前没人能知道。在任天堂内部，有着一套极为严格的保密制度，任天堂的员工们都只知道他们需要知道的东西。

在今年 E3 展上，任天堂公布了《新超级马里奥兄弟 Mii》，这款游戏少说也开发了大几个月的时间，按理说小泉欢晃没理由不知道各种详情。但事实是该作并非小泉的部门开发，小泉率领的是 3D 版《马里奥》团队，比如《超级马里奥 银河》。据小泉透露，Wii U 的 3D《马里奥》确实正在开发中，但是仅处于非常初期的开发阶段，应该说是仅仅处于概念构思阶段。"我们开发新作的时候，总是不断问自己如何表现新主机的特性。"小泉说。

对于 Wii U，小泉欢晃首先想到的概念是开发以双人游玩为乐趣的游戏，两个玩家分别看手柄屏幕和电视屏幕，因为看到的画面不同，因此有更多创意发挥空间。但是小泉的团队正在开发的新作并非以此为主要创意。在很多年前，小泉欢晃进行了一个实验：他将 N64 和 GameBoy（最早的黑白版）连接，挖掘双屏幕的游戏乐趣——这原本是《塞尔达传说 梅祖拉的面具》中构思的创意，可惜最终被删除。因为当时的技术条件尚未成熟。

不管任天堂将用 Wii U 的独特硬件设计带来怎样的新鲜玩法，令核心玩家们兴奋的是：我们终于可以看到高清的林克了！《马里奥》代表的是新主机能实现的操作创意，而作为任天堂作品中的技术型大作，《塞尔达传说》代表的是画面潜力。E3 DEMO 中的全高清《塞尔达传说》画面华丽，较为黑暗而真实的画面风格与充满卡通色彩的《天空之剑》形成鲜明反差。不过这并不代表 Wii U 版《塞尔达传说》的方向。制作人青沼英二说："大家可能还记得我们刚公布 NGC 时，曾展示了一段真实的《塞尔达》DEMO。结果实际做出来的却是卡通渲染的《风之杖》。"实际上当年任天堂公布 NGC 那段真实版《塞尔达》的影像时，卡通渲染的《风之杖》已经在开发中了。那么与 E3 DEMO 完全不同的 Wii U 版《塞尔达》是否已经在制作中？

青沼英二的团队一直在开发《天空之剑》，迄今已是第 5 年了。为了不耽误开发工作，E3 的 DEMO 并非由他们负责。负责制作的是《黄昏公主》的美术总监泷泽智，这就是二者画面风格相似的原因。

不过比起小泉欢晃，青沼英二更深入地参与了 Wii U 的开发。他透露："我是监督项目整体方向的委员会成员之一，我们经常讨论各种细节，其中之一就是高清画面应发挥哪些作用？为了进行概念演示，我们使用《塞尔达》的素材，经常进行检查，看看我们能做到多真实。"

除了高清画面外，《塞尔达》的高清 DEMO 也演示了手柄屏幕如何帮助玩家在复杂的动作冒险游戏中行动。在掌上屏幕中显示地图与道具画面可以让大屏幕中的画面更干净而无遮挡。两个屏幕间画面的无缝切换也会带来不同的视觉体验。那么这些功能肯定会出现在《塞尔达》新作中吗？

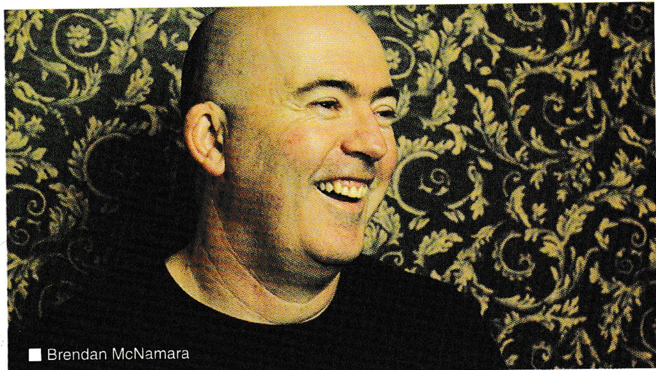
"我希望做出比那更令人吃惊的东西！"青沼笑道。

▼今年 E3 展的 Wii U 版《塞尔达》DEMO 与系列制作人青沼英二无关。



《黑色洛城》背后的黑色内幕

它是澳大利亚历史上最大规模的游戏项目，在它背后，是数百名开发者的血泪史



■ Brendan McNamara

在风险日益提高的游戏业，一款失败的游戏会让一家开发商从此灭亡，而一款成功的游戏也有可能让一家公司从此飞黄腾达。但是在澳大利亚，一款开发了 7 年的游戏获得了业界强烈的好评和傲人的商业成就，而为其开发商带来的却是灭顶之灾。

《黑色洛城》是澳大利亚历史上制作规模最大的游戏，也是其开发商 Team Bondi 很多开发人员的处女作。最近，一群曾在 Team Bondi 工作的员工开设了一个叫做 lanoirecredits.com 的网站，其目的是让那 100 名被 Team Bondi 从《黑色洛城》制作人员名单中删除的开发者得到应有的尊重。

早在 2010 年 1 月 23 日，有内部人士在 Twitter 上泄露了 Team Bondi 内部混乱的游戏开发环境。爆料者称，Team Bondi 创始人 Brendan McNamara 对公司以及《黑色洛城》的项目管理不力，仅用一年时间就在其自主技术上浪费了数千万美元。由于 PS2 大作《大逃亡》的成功，SCEA 原本对 McNamara 非常信任，但是在大量资金被浪费以及没有看到任何实际成果的失望之中，不得不在 2005 年忍痛放弃该项目。

SCEA 的资金抽离导致 Team Bondi 陷入混乱。开发人员也没有想到的是，McNamara 很快找到了新的金主——那就是原本的死对手、《GTA》开发商 Rockstar。该公司创始人豪瑟兄弟对《黑色洛城》很感兴趣，于是在 2006 年春季正式获得该作发行权。从那时起，该作进行了全面翻新和改造。但是此后开发进度仍然不顺利，总共延期了 4 次。“Rockstar 花了比索尼更多的钱让它不至于变得那么烂。”

这则内幕消息被澳大利亚游戏产业网站 Tsumea 报道之后，很多匿名人士在评论板块中证实了报道的真实性。一位匿名者说：“我敢肯定他们的开发环境绝对是骇人听闻的，老板是个狂暴的虐待狂，几个团队头头都是效率低下，完全不愿为保护他们的组员而做任何事。这些可怜的孩子们被扔进了全天候工作的尸体搅拌机里，每天和每个周末都在暗无天日地加班。”

Tsumea 的网友评论让人想到发生在 2004 年的事件。当时在 LiveJournal 网站中有网名“EA_spouse”的人发帖，这位 EA 员工说因为总是超负荷加班，她很少有机会见到自己的未婚夫。这则博客引起媒体广泛关注，并引发了对 EA 无偿加班现象的强烈声讨。

讨伐 Team Bondi 引发热议后不久被人们渐渐淡忘。接着《黑色洛城》的发售日确定，辛苦工作的员工们终于看到了熬出头的希望。此时人们的关注焦点都转到《黑色洛城》使用的动作扫描技术。不过也有不少人对它长达 7 年的开发周期感到好奇。于是 IGN 澳大利亚分站采访了 Team Bondi 的制作人员，有 11 名员工在保持匿名的前提下透露了内幕。他们不仅担心遭到 Team Bondi 高层的报复，也担心被挂上“告密者”的身份后很难在业内立足。这些员工中有从业 24 年的业界老兵，也有只干了几个月的新手，他们中有美工、程序员，也有软件工程师。虽然背景各不相同，他们在 Team Bondi 都有同样悲惨的经历。



“这是我的游戏！”

2003 年 Team Bondi 刚成立时，核心团队包括 Brendan McNamara 以及从伦敦 Team Soho（《大逃亡》开发商）带过来的亲信们，全部加起来只有 5 个人，他们被称为最初的“澳洲五人组”。当时的环境很艰苦，也没有什么方向，缺乏技术人员和美工。当时的一名元老说：“我们有一个首席技术官，但是他很少跟人说话，或者给予指导。我们主要靠自己，制定很高的任务目标，每周进行评估。我们就在那里成长，第一年内很快发展到 30 人的规模。”随着公司的扩张，Team Bondi 搬到了 Ultimo 更大的办公室。第一年，他们就完成了多个阶段性目标呈给索尼，不过结果并不令人满意。随着压力的提高，一切陷入恶性循环。

另一位“澳洲五人组”成员说：“最初挺有意思的，新工作室，大型新作……随着时间的流逝，项目进展并不顺利，管理层开始变得激进而刻薄。这导致很多人离职，或者因为没有遵守命令而被踢走。那里变成一个恶心的地方。我走时，那里大约有小 100 来号人。”

Team Bondi 的核心人员是从 Team Soho 挖来的。消息人士说：“McNamara 把那些人连哄带骗地挖来与他合作，承诺在悉尼会给他们美妙的生活以及很多很多的钱。”

当时 Team Bondi 避免采取等级森严的管理制度。Brendan McNamara 本人既是导演又是剧本作者，当他想要改变某个细节，不是先找对应的小组长，而是直接找到负责制作的人提出修改要求。当员工向组长反映：“Brendan 提出了这个无理的要求。”组长虽然不满，却也无能为力，因为 Brendan 不接受任何理由。对此 Brendan 本人也承认，他说：“我可以直接找任何人，这是我的游戏，我可以任意修改。”Brendan 不认为这有什么不妥，他说 Rockstar 的豪瑟兄



▲访客与受邀者需要致电 Team Bondi 公关部方可进入。

弟也是这么做的，他说："我这么做很久很久了，目前为止都没什么问题。"

员工们认为，McNamara 这么做的目的是要对整个工作室有完全的掌控权。被问到此话题时，他笑道："这么做有何不妥？我是做游戏的，游戏是我写的，我执导的，由我准备的技术，是我满世界寻找开发资金……如果你觉得这就是强迫，那绝对没错。"

"受不了大可离开！"

Team Bondi 的管理层似乎特别青睐招募那些初出茅庐的游戏制作者，然后让他们工作得更快更卖力，他们并不担忧由此导致的员工高流动率问题。一位内部人士说："大家都对加班和周末工作习以为常了。有一次我只说了一句没办法牺牲每个周末，结果就被臭骂了一顿。我们被视为一种可以任意使用的资源。"在整个 Team Bondi，只有最初从 Team Soho 挖过来的那些"核心层人士"能够不用天天加班，其他人都被当作普通资源来使用。内部人士说："我曾不止一次地听上层人士说'为我们工作是你的光荣，如果受不了大可离开'。这真令人恶心。我真不明白他们为什么不知道留住人才有多重要。"

一位有 12 年工作经验的专业人士说："他们设立了比初级员工更低的职位，叫做'初级毕业生'。这样就能付更少的钱把人往死里用。"Team Bondi 的作风让这位业界老兵心寒，他从此退出了游戏行业，他说："我在那里认识的大多数美工都永远不想再做游戏了。"

另一位程序员透露，他在 Team Bondi 工作的三年间，公司的人员流动率高得惊人，尤其是在编程部门。有 45 人接连离去，其中 11 人是被开除，自己辞职的 34 人中，有 25 名是程序员。他们大多数并不是因为找了其他工作而离去，而是宁愿失业也不要继续待在 Team Bondi。

另外一名游戏系统程序员回忆说："我记得有一次全体游戏系统程序员开会，当时大约有 20 人，我环顾四周，发现除了组长外就数我在那里待的时间最长，其实我也就待了不到 12 个月。"

当记者问到 Team Bondi 是否有 100 多人流失时，McNamara 的回答令人意外："我看不止吧！参与开发本作的大多数人从未有过类似的经验。他们中的大多数人可能也永远没有再开发这种大作的机会。"

Team Bondi 管理层将普通员工当作完全可替换的资源，但实际上每次员工的变动都会给游戏开发进度造成麻烦。某游戏系统程序员说，每次有同事离去，都会因为工作交接等问题而造成至少一个月的低效率，这种事情在他在职期间发生了三四次，他接手了 4 个人的烂摊子。Rockstar 的执行制作人拜访 Team Bondi 时，看到一个程序员居然做 4 个人的工作，当下十分震惊。这位程序员说"我离开的时候将那 4 份工作交给了别人，然后他们再雇用新人，如此循环。如果他们能留住人才，效率会高很多，肯定不用花那么长的时间。"

McNamara 并不参与 Team Bondi 的人力资源管理，就算他知道不断有员工辞职，也不愿介入，他认为要开发一种全新概念的游戏，这是正常现象。

"最暴躁的人"

Team Bondi 的 11 名受访者都表示，公司的关键问题还是出在领导层。他们总是制定不切实际的目标，制定不合理的期限，而且总是动不动就破口大骂。有人描述 McNamara 是他有生以来见过的"最暴躁的人"。"他要是关起门来发脾气谁也管不了，但是他经常在办公区里对着不顺眼的人狂骂。"McNamara 本人直言不讳地承认了这一事实，他表示这是他的管理风格，他相信争吵是为了将事情做好，因为他对制作游戏太过激情，急于表达自己的意见，他认为自己的行为并非辱骂。

2007 年 3 月，Team Bondi 找了一家专业的团队管理咨询公司"Leading Teams"解决员工满意度低、流动率高的问题。有些员工诉说了他们的委屈，但是也有人担心遭到报复而拒绝参加座谈会。之后一段时间士气稍有提升，但是没有坚持多久。"其结果之一是要求 Brendan 的座位远离所有人，但这却让事情变得更糟，因为他一整天都暴躁地跑来跑去，影响了一路上的所有人。"

McNamara 记得当时他坐在整个公司的最前方，"他们都跟我说挺想我的"。Leading Teams 的团队治理进行了两次，第二次之后，公司总经理 Vicky Lord 也坐到了 McNamara 的旁边。

McNamara 说："我并不想辩驳什么，如果有人想做我所做过的事——让他们来这里试试——我会祝他们好运的。如果有人离开了公司，想在外面获得成功，我也祝他们好运。他们不想和我共事，没问题，这就像摇滚乐队里因为对音乐的追求不同而解散。"

很多前 Bondi 员工最不满的是加班时间太长。这在游戏行业里是再正常不过的现象，不少刚加入游戏行业的新鲜人都会被高强度的工作吓跑。关键是 Team Bondi 员工的期望与现实之间有太大的反差。一位干了两年的美工说："我刚加入团队时，没有任何迹象表明会超出朝九晚五、每周 5 天的工作范围。他们从没坦白说明要加班，但是加班就是那里的规矩，不加班就不可能升职。如果你在晚上 7 点半之前就走，会遭到毒辣的眼神。加班是常态。"这位美工在 Team Bondi 工作的三年间，平均每周工作 60 小时。平均每个月就要完成一个阶段性目标，每周工作时间随时可能增加到 80 ~ 110 个小时。

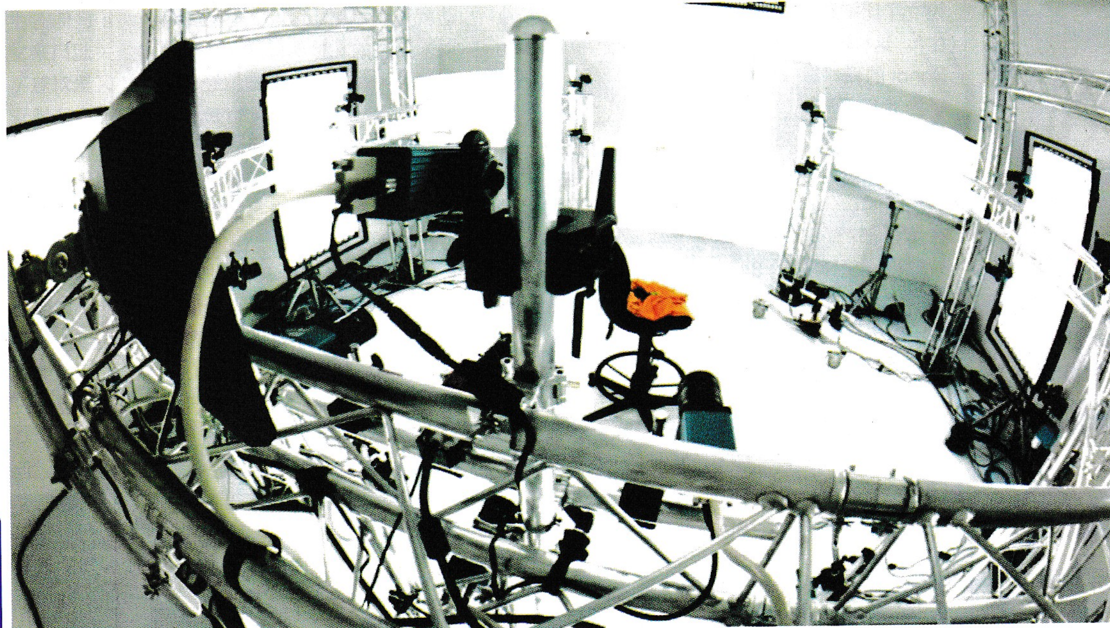
一位在 2008 年离开 Team Bondi 的开发者说，在这家公司工作是他一生中最失望的事。"我主要因为压力和工作条件而离开。但导火索是我因为迟到 15 分钟而收到警告信。那天我是上午 9 点 15 分到的，但离开的时候已是第二天凌晨 3 点 15 分，还是自己掏钱打车回家！我永远也想不到在悉尼的 CBD 还有那样的血汗工厂。"

对此，McNamara 的解释是："我们工作的时间都一样长。没有人工作时间比我更长。毕竟我们开发的是前所未有的游戏类型，是用全新技术做所未有的事。如果你想朝九晚五，就去其他行业。"他表示通常的工作时间是上午 9 点到晚上 8 点，他本人经常凌晨 4 点接到纽约 Rockstar 方面来的电话，然后马上赶往公司。

其实在游戏行业里做得久了，对于加班多少都会有所准备。从 Bondi 愤然辞职的员工们最不满的是没有加班费。一位在 Team Bondi 工作了 3 年零 3 个月的美工表示他从未拿过加班费，合同中写明至少要在项目完成的 3 个月后才能拿到加班费，在此之前离开 Team Bondi 就一分钱加班费也拿不到。对此 McNamara 表示所有在职

▼逼真的表情是《黑色洛城》最具革命性的地方。





▲这套昂贵的动作扫描装置是 Team Bondi 的核心竞争力所在。

了这个项目。他们持续往《黑色洛城》身上砸钱，而且他们的营销能力超强。没有他们的持续支持，Team Bondi 可能几年前就破产了。Rockstar 对游戏开发过程也做出了巨大的贡献，在游戏开发的最后两年，他们的制作人对游戏的影响不断提高，否决了 Team Bondi 管理层的许多白痴决定。在底层，Rockstar 也投入了程序员、动作设计师、美工等。Team Bondi 和 Rockstar 的冲突部分是由于 Rockstar 对 Team Bondi 的方向非常失望，最后 Team Bondi 管理层因为很多创意控制权被夺走而憎恨 Rockstar。值得一提的是，Rockstar 本来很希望把 Team Bondi 变成'Rockstar 悉尼'——但是与 Team Bondi 管理层合作得越多，他们就越认识到这是一个极为糟糕的想法。"

员工的加班费都已支付，晚上工作有特别奖金，还能获得一个月的假期。周末工作也有类似的奖励。

"每条狗都有爆发的一天"

《黑色洛城》为何开发了那么久？一开始就参与开发该项目的两位团队成员说："游戏刚开始开发时，PS3 并不存在，所以当时所做的很多假设都无法成立，或者必须变更。加上还有很多人离去。我辞职时，已经走了大约 80 人。3 年过去了，我不知道现在总共走了多少人。"

一位在 2008 年辞职的美工说，他离开的时候，《黑色洛城》的开发状态还算不错，帧率不低，画面也好。但是还远未完成。大家就像身处黑暗的隧道，永远看不到洞口的亮光。他说："那真是想想就让人倍感压抑的时光。要知道，在那时经理们居然还敢预测说游戏能在 2009 年中发售。"

一位辞职的程序师说："我再也受不了了。我刚加入时，他们就说项目还剩不到 12 个月。两年半之后我离开了公司，他们还在说'只剩不到 12 个月'。我不知道管理层是在撒谎还是太天真。"

另一位程序员回想起他辞职的原因："当时我们在做一个据说要向媒体展示的 DEMO。连续 3 个星期，我每天工作 15 个小时。那段时间工作得很辛苦，却是我待在那里最有趣的时候，因为工作有了很大的进展。通常这个时候管理层就不管我们了。我可以回到公寓里，感觉不是那么糟糕地在疲惫中睡去。"然而 3 个星期的工作之后，他得到的却是晴天霹雳——他们辛苦了 3 个星期制作的 DEMO 不会向任何媒体展出，他们的辛苦完全白费了，而且他们连续 3 个星期、每星期 100 小时做出来的大半素材都将被弃用。

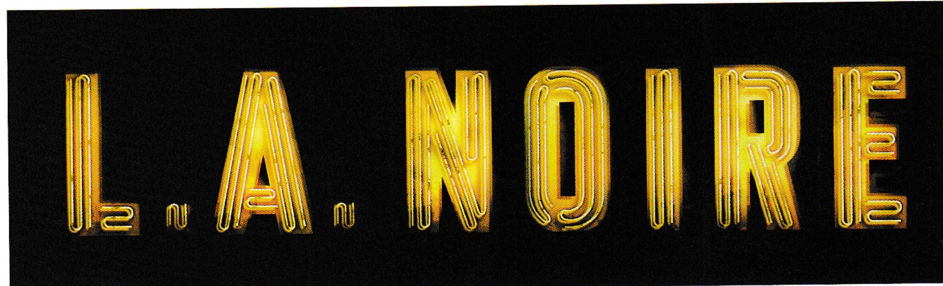
对于项目过程中的起起落落。McNamara 说："我认为开始和结局总是好的，但过程都是一种折磨。一切都是如此，《大逃亡》以及在此之前我参与的一切都是这样。在此过程中，就像等着油漆风干。过程很慢，但是到最后，希望一切都是值得的。"

Team Bondi 恶劣的工作环境曝光后，国际游戏开发者协会宣布介入调查，通过前 Team Bondi 员工的证词广泛求证。一位爆料者称，在 IGN 的内幕文章刊载的数个小时之后，多名前 Team Bondi 成员找到他，他们非常感激他说出了真相，更震惊于 Brendan 居然接受了访问。也有人向原文作者提供了新的证据驳斥了 McNamara 的说法，证实了 11 名前雇员的话。

另有内部人士的消息爆出了 Team Bondi 与 Rockstar 之间关系恶劣。爆料者称："我经常听说 Rockstar 很看不起 Team Bondi，他们也公开表示不会发行 Team Bondi 的下一款游戏。Team Bondi 只能另寻发行商。他们与 Rockstar 的关系极其恶劣——Brendan 将《黑色洛城》的成功视为自己的功劳，而我认为是 Rockstar 救了这个项目。他们持续往《黑色洛城》身上砸钱……"

作为证据，这位爆料者提供了 Brendan McNamara 向内部人员发的多封邮件。在 2010 年 4 月 6 日发布的一封邮件中，McNamara 说："今天早上我发现 Rockstar 退出了 E3 展，我想知道为什么。我不赞成此决议，我认为这是我们很好的展示机会。Jeronimo（Rockstar 副总裁）正在和营销团队敲定宣传计划，我探明究竟后会告诉大家。"

第二封邮件是 Team Bondi 设计师 Simon Wood 将 Rockstar 设计的《黑色洛城》新 LOGO 发给 McNamara 看，McNamara 很讨厌这个新 LOGO。而且在公布的资料中只有 Rockstar 的 LOGO，没有紧跟着 Team Bondi 的 LOGO。McNamara 给 Wood 回信，但是误点了群发，结果 Team Bondi 所有人都看到了。McNamara 在信中说："每条狗都有爆发的一天，到时他们将为此付出惨痛的代价。我永远不会忘记被这群人当作一坨屎来对待。"



▲ Rockstar 设计的这个 LOGO 引起 Brendan 的强烈不满。

"最后加把劲"

消息人士称，Team Bondi 管理层总是说距离完工只有 6 个月，他们总是说"最后加把劲"，这成为永恒的主题。为了让大家有继续工作的动力，他们在不停地撒谎。Team Bondi 内部首次指定的发售时间是 2008 年 9 月。

2007 年 9 月 11 日，总经理 Vicky Lord 向所有员工发了一封邮件："从今年 1 月其，我们一直在和 Rockstar 讨论《黑色洛城》的发售日。我们差不多要定下来了，现在 Take-Two 已经向他们的股东宣布要将本作的收入计入财报。"

但是 2008 年过去了，《黑色洛城》不仅没有发售，而且还有大把工作没完成。2009 开年头一天，McNamara 向所有员工发了邮件，表示 Rockstar 从 2 月份开始会派人过来，接着要做一批预告片，还要邀请大量网络和杂志记者来访。Vicky 的信中说："在未来 6 个月内，我们需要大家比以往任何时候更卖力地工作。要开发 AAA 级大作就必须要这样。今年末大家都可以



好好休息，然后以振奋的心情回来工作，为未来的新项目构思兴奋的新创意。”

8月，McNamara在邮件中说游戏已进入后期阶段，美工团队已经在做优化，Rockstar根据试玩反馈对游戏内容进行改良。信中说：“这是一款规模巨大的游戏，将会是真正的突破。我们几乎彻底改造了冒险类游戏。”为了所谓的最后冲刺，McNamara宣布延长每天的工作时间，周末也要工作。

令人崩溃的是，2009年过去了，《黑色洛城》仍然有大把工作没完成。这时一些员工有了孩子，希望调整上班时间，比如将朝九晚七改成朝八晚六，但是他们的要求被驳回。公司给他们的惟一优惠是可以在星期六多休息一个小时。也有人要求补发加班费，但是被断然拒绝。Vicky在信中说，2009年“已经慷慨地加了一次工资，至少比例超过了通胀率”。实际上只是一些员工技能提升后的正常加薪，有不少员工是直接从大学里招进来的，他们试用期过后工资的提高也被计算到整体薪资水平的提高。实际上，Team Bondi给新员工开出的起薪是在逐年降低的。比如爆料者以“初级游戏设计师”身分刚进入Team Bondi时，年薪是4.5万美元，之后招进来的初级游戏设计师都被更名为“初级关卡设计师”，起薪都大大降低，其实二者做的工作是一样的。这只不过是Team Bondi压低新员工薪水，同时给现有设计师一点优越感的廉价方法。

据透露，Team Bondi的初级美工和初级关卡设计师年薪在3.2 ~ 3.5万美元之间。这些新人们做牛做马，每周工作至少70个小时，相当于时薪9美元，在发达国家连贫困线都达不到。悉尼的生活成本很高，这样的工资水平活得相当艰难。

对于McNamara所说晚上加班有加班费的说法。爆料者称纯属扯淡。周一到周五晚上加班一分钱都拿不到，只有周末晚上加班才有加班费。对于在项目完成后可以拿到加班费的说法，其实是只有管理层选出的30名工作刻苦的员工才有的拿，其他人数千个小时的加班都白干了。这种“完工后才能拿到加班费”的规定真是狡猾透顶，不少员工因为不愿意上千个小时的加班白费，而忍受恶劣的条件支撑下去。而且在之后的规定中还指出“要根据公司的判断支付加班费”，于是一位员工因为害怕管理层报复、克扣加班费而忍气吞声，不敢公开抱怨。

“这是一把双刃剑”

《黑色洛城》最为人诟病的地方之一是整个游戏虽然采用了开放式的场景，但是与《GTAIV》相比却显得非常无聊。其原因是Team Bondi匮乏动作设计师，没有人愿意到Team Bondi上班，直到2008年1月才有了一个首席动作设计师。在大多数时候，从事于实际游戏中动作制作的只有一名动作设计师（其他人都在做过场动画的动作）。所以Team Bondi不可能像Rockstar那样将游戏世界打造得栩栩如生，有无数形形色色的NPC在场景中做着不同的事情。这充分说明了留住人才的重要性，忽略这一点的Team Bondi难免会影响到游戏的质量。

一位离开了游戏业，而且再也不想踏足游戏业的原Team Bondi美工说：“这就是他们的商业模式，故意招聘低工资、毫无经验的美工，让他们工作到死。他们会愤而离去，然后会有新人招进来。他们没有兴趣留住人才，这是最大的错误，这样的工作室只不过是将一堆电脑集合在一起的房间。让一切变得不同的是人才。”

不管怎样，所有参与开发《黑色洛城》的人都希望游戏获得好成绩，至少这款游戏已成为澳大利亚游戏开发业的希望。不过也有一些离职员工担心，游戏如果太成功，那些管理层就会把所有荣耀都揽在自己身上。一位内部人士说：“这是一把双刃剑，《黑色洛城》越成功，McNamara和他的高层爪牙们将会接着开始新的项目，于是邪恶周期将再次开始。我希望将他的行为说出来能改变未来，但是我没那么天真。我希望至少警醒其他开发商与刚毕业的学生们，远离这家工作室。”

另外一名开发者说：“我无法忍受‘Brendan的成功’这种说法。我知道如果游戏取得胜利，就会有人说是‘Brendan的才华’，如果失败了，就会归咎于其他人的不作为。”而另一名游戏系统程序员说：“不管怎样，《黑色洛城》在市场上的表现肯定不差。这样就会让Brendan和高级管理层——甚至Rockstar的人认为他们的所作所为是成功的，获得了好的结果。但事实是同样的结果绝对可以用更高的效率来实现，而不是造成那么多的痛苦与沮丧。当然，我没有天真到以为Team Bondi的那些人能大彻大悟。他们肯定不会。但是我认为很有必要让大家知道这款游戏的另一面。”

在开发7年之后，《黑色洛城》终于完工并上市。作为澳大利亚历史上规模最大、开发时间最长的游戏，它向世界证明了澳大利亚的游戏开发实力，这个在游戏开发行业里被忽略的国度也有制作出国际顶级AAA大作的实力。但是Team Bondi并没有因为《黑色洛城》的成功而崛起，反而因为黑幕曝光而成为众矢之的，最终落得破产的结局。那些愤然而去的100多名员工出了口恶气。在他们看来，更重要的是Team Bondi的倒闭为业界树立了一个良好的反面教材，告诉人们混乱的项目管理和高压的工作环境将无法在业界立足。



文 Drow & Delphi 编 星夜 美编 NINA

波兰奇迹

——CD Projekt的奋斗史

“想想看，这是一场只有一个人参赛的长跑，没人知道究竟该往哪个方向跑，你会感到兴奋，还是迷茫？”波兰人Michal Kicinski坐在自己常去的一家咖啡馆中，微笑地注视着对面熟悉的面孔——自己昔日的大学同学，一同打拼事业16年之久的Marcin Iwinski。这是一个不需要用言语回答的问题，因为他们不但身体力行地证明了自己是这场长跑的最终胜利者，而且也完成了各自职业生涯的超越。时光回溯到1994年5月，两人同样是坐在这间咖啡馆里，热情的商议着创业的打算。那个时候，刚刚经历了社会剧变的波兰百废待兴，年轻人创业依然是一个新鲜的字眼。看着周围的同龄人疯狂迷恋美国的电影和小说，他们决定创建一家游戏发行公司，将最棒的美国游戏作品引入波兰市场。公司的名称CD Projekt，来源于两人对刚刚出现的光盘媒介的巨大兴趣。如今，CD Projekt不但是波兰规模最大的游戏发行商，而且由他们亲手打造的《巫师》系列，已经跻身世界级角色扮演游戏的行列。

当年，Michal Kicinski和Marcin Iwinski都不敢打赌自己一定会取得成功，这个故事的神奇之处在于，在很长一段时间，他们都是波兰国内唯一一家游戏发行商。没有现成的经验可以汲取，公司发展中每迈出的关键一步，同样也是在填补波兰游戏产业的空白。尤为重要的是，当他们获得左右波兰本国游戏市场的能力时，依然严格遵守“不作恶”的准则，降低商业游戏的价格，创建数字发行渠道，并大力培养新一代的游戏开发者。在CD Projekt的发展历程中，也曾经跌过一些跟头，惨痛的教训，并没有让公司两位创始人变得缩手缩脚。他们每一天都在努力的成长，推进波兰游戏业同国际接轨。难能可贵的是，在鲜花和掌声的簇拥下，公司两位创始人依然保持着清醒的头脑，不但大刀阔斧的优化CD Projekt的组织结构，而且在功成名就之际，果断地选择了急流勇退。Marcin Iwinski强调说：“我们不会告别游戏业，只是收拾行装，整装待发，去迎接下一座高山的挑战。”

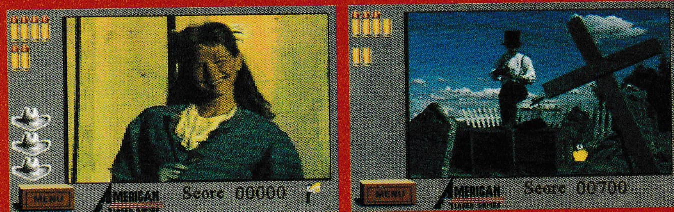


■CD Projekt公司CEO以及联合创始人Michal Kicinski。


■CD Projekt公司正门的《巫师》宣传图。


□CD Projekt开发主管和联合创始人Marcin Iwinski。

CDPROJEKT



▲CD Projekt代理的首款游戏《Mad Dog McCree》。



▶卡通味十足的《Nowy Teenagent》。

一个人的赛跑

从1994年5月开始筹建，CD Projekt只用了5个月时间就宣告成立。Michal Kicinski和Marcin Iwinski开始主动联系欧美的大牌游戏发行商，在遭遇了无数次的闭门羹后，他们终于和一家叫做Laser Games的美国二线游戏公司签署了代理协议。值得一提的是，双方在谈判过程中，由于对波兰现状缺乏了解，Laser Games的高层竟然认为波兰还处于分裂和动荡之中。其实，当时的波兰已经实现了经济转轨，本国经济逐渐走上了发展的快车道。为了获得对方的信任，土生土长的华沙人Michal Kicinski特意讲了一个有关这座城市的传说：在波兰语中，华沙的全称是华尔沙娃，相传有一对叫华尔西和沙娃的年轻恋人，勇敢地抗争国王的阻挠，最终结为夫妻，于是后世用他们的名字来命名



▲ CD Projekt 在华沙的办公园区。

这座城市。Michal Kicinski 希望两家公司的合作，能够向华沙一样，排除困难，不离不弃。终于，CD Projekt 获得了第一份发行合同——尽管这份协议的很多内容都明显对 Laser Games 更加有利。

CD Projekt 代理发行的首款作品是《Mad Dog McCree》，一款西部风格的射击游戏。讲述了黑帮头目"疯狗"McCree 绑架了市长和他的女儿，玩家的任务是解救他们，游戏全部角色由真人出演，可以无限续命，难度并不高。虽然本作的具体销量不详，但应该有赚头，因为 Laser Games 很快同他们签署了一份长期合作协议。1995 年的波兰游戏市场堪称一片荒芜，既没有行业组织，也缺少专业的游戏开发者。除了盗版游戏横行，大部分正版游戏都是海外输入版，不但没有进行相应的本土化，甚至定价也相差悬殊。从一开始，Michal Kicinski 和 Marcin Iwinski 的目标，就并非是单纯的赚钱，而是发展壮大波兰本土的游戏业。为此，尽管要承受额外的成本压力，但他们还是坚决地为代理发行的游戏，制作波兰语版的说明书和游戏攻略手册。

在同年四月份的欧洲电子商贸展上，Interplay 和 Blue Byte 成为了 CD Projekt 的新客户，前者将《星际迷航》系列游戏交由他们在波兰发行，合作过程中，Michal Kicinski 和 Marcin Iwinski 良好的沟通能力，为他们赢得了 Interplay 的信赖，为日后代理《博德之门》和《冰风谷》等大作奠定了基础。德国游戏开发商 Blue Byte 则将他们最重要的品牌，融入丰富模拟建设元素的即时战略游戏《工人物语》（The Settlers），委托 CD Projekt 发行。为了获得公司发展所需的资金，他们在代理发行游戏之余，还会承办一些在波兰举办的游戏发布会，比如他们在华沙协助筹办的《致命格斗 3》（Mortal Kombat III）发布会。也正是这次活动，让一家美国游戏公司注意到了 CD Projekt，并主动向他们发出电话邀约。这家公司就是刚刚在游戏业声名鹊起的暴雪，CD Projekt 成为了《魔兽争霸 2》以及暴雪未来产品在波兰的唯一代理商，这笔合同让他们赚到了第一桶金，仅游戏的典藏版就在发售当日卖出了 2000 套。

1996 年，由波兰本土游戏公司制作的首款光盘版游戏发售了，CD Projekt 负责发行，本作名为《Nowy Teenagent》，是一款色彩艳丽的 2D 冒险游戏，玩家扮演一名侦探，授命调查银行金库被盗的事件，全程鼠标控制，包含很多有趣的谜题。此时，公司员工数量也从之前的 5 人增加到 11 人，《反重力赛车》的开发商 Psygnosis 成为了他们的新客户，从这一年度开始，CD Projekt 代理发行的海外游戏，除了说明书会制作波兰语版本外，他们还重新设计了使用波兰语的游戏包装和封面，更难得的是，在没有外部压力的情况下，他们全线降低了游戏售价，降幅接近 20%。Michal Kicinski 直言不讳的表示，"游戏不该成为少数人才能玩到的娱乐，只有实现大众化，我们这个行业才会真正健康发展起来。"此外，CD Projekt 还发售了 PS 平台上的知名赛车游戏《Destruction Derby》，并成为当年公司众多作品的年度销量冠军。

1997 年，对 CD Projekt 而言，注定是充满喜悦和收获的一年，因为在那一年，他们代理发售了《暗黑破坏神》，该游戏一举打破了波兰游戏市场的诸多纪录，1997 年公司营业额竟然提升了 130%。此后，他们代理了由位于华沙的游戏制作公司 Metropolis Software 创作的，半 3D 横版空战游戏《Katharsis》。这一年，CD Projekt 还正式决定，今后推出的主要游戏作品均实现彻底的本地化，包括将游戏内容翻译为波兰语。他们推出的首款本地化作品，是 Infogrames 旗下的知名游戏《公元 1602》。到了 1999 年，《暗黑破坏神》保持两年的销售记录被另一款划时代的游戏所打破，它就是龙与地下城的复兴之作《博德之门》。游戏在波兰市场发售两个月卖出了 18000 套，最终销量接近 12 万套，占波兰当时游戏玩家数量的 1/3。本作的文本量巨大，有不少龙与地下城规则的专用词汇，CD Projekt 用了不到两个月就全部翻译完成，总体质量令人满意。

2000 年，《异域镇魂曲》、《暗黑破坏神 2》和《博德之门 2》陆续推出波兰语版本，在本地化领域表现得游刃有余的 CD Projekt，一口气占据了当年波兰游戏年销量排行榜前十中的 6 个位置，全年代理游戏总销量达到 87 万套。2004 年，对 CD Projekt 而言是非常关键的一年，经过十年耕耘，他们已经成为欧洲很有名气的发行公司，员工数量超过百人。在这一年，他们陆续签约了世嘉、THQ、Ubisoft 以及微软，获得了《冠军足球经理》、《地牢围攻》、《帝国时代》等名作的发行权利。随着地位的提升，CD Projekt 的议价能力与当年不可同日而语，在和世界级游戏发行商的谈判中，降低代理费用的要求大多被对方所接受，直接的好处是，使得游戏的零售价格有了更多的降价空间。如今，CD Projekt 依然是波兰地区电脑游戏、电视游戏和儿童教育类软件的发行霸主，也是整个中欧地区规模最大的游戏分销商。

波兰游戏产业从无到有，由小到大，直到今日成为中、东欧地区最活跃的国家，CD Projekt 无疑在其中立下了汗马功劳。他不仅是勇猛的开拓者，也是诸多市场规则的制定者，凭借优势的市场地位，CD Projekt 并未沉迷于昔日的成功，而是继续锐意进取，在网络和其他娱乐领域积极布局，全力出击。除了发行和制作游戏，他们还提供完善的本地化服务，他们代理发行的《博德之门》，是波兰地区首款完整使用波兰语的游戏，随后陆续翻译了《异域镇魂曲》、《冰风谷》、《哥特王国》、《英雄无敌 5》等游戏。他们专挑大部头的角色扮演和策略游戏，文本量巨大，但翻译质量相当不错。此外，他们还会邀请专业的演员进行游戏配音工作，比如波兰老牌影星 Piotr Fronczewski，以及女明星 Bogusaw Linda 等人。目前，CD Projekt 在捷克、斯洛文尼亚、匈牙利都建有分公司，可以提供包括中文、韩文在内的丰富语言的本地化服务。

2005 年 10 月 6 日，CD Projekt 投资建立了一家名为 gram.pl 的网站，该域名在波兰语中的含义是"正在玩游戏"，旨在帮助玩家交易全新或二手游戏，这家网站运行一年后，被波兰的一家网络公司以千万欧元的价格收购。2008 年 7 月 10 日，CD Projekt 再次建立了一家名为 Good Old Games 的网站，专门从事经典老游戏的线上销售。对部分年代久远的作品，会进行兼容性的升级，使其可以运行在现有的操作系统之上。EA、Activision 等产业巨头纷纷加盟，玩家可以用极低的价格，体验到《银河飞将》、《闪点行动》、《狩魔猎人》和《银河霸主》等名作。出人意料的是，他们在去年正式同迪斯尼波兰分公司达成战略合作协议，建立了全新的家庭娱乐部门，由 Marcin Iwinski 重点培养的公司新一代领导者 Olga Morawska 负责。主要从事家庭娱乐产品的生产和引进，包括各种 DVD 格式的家庭电影。Michal Kicinski 强调，今后公司将主要聚焦两个方向，一个是游戏，另一个则是 DVD 格式的电影。目前，他们能够发行各个种类的游戏，包括首发版、限量版、廉价版、纪念版以及 OEM 版等，和波兰 UPS 合作，建立了完善的物流渠道，与其合作的零售商店查过 1000 家，甚至还包括普通的书报亭。



▲让 CD Projekt 大赚特赚的游戏《博德之门》。

十年磨一剑

Michal Kicinski 和 Marcin Iwinski 非常偏爱角色扮演游戏，当《博德之门》在波兰取得巨大成功后，两人便下定决心制作一款独一无二的角色扮演游戏，为此酝酿并筹划了十年之久。对来自非游戏开发主流国度的小游戏制作组而言，RPG 类型可谓是最难啃的骨头，先不提如何塑造角色，讲述故事，仅游戏的 3D 引擎和战斗系统就有着相当高昂的制作门槛。幸运的是，在代理发行游戏的过程中，CD Projekt 同 Bioware 和黑岛工作室建立了良好的关系，两家 RPG 开发天尊严谨的工作态度和自成体系的 RPG 游戏创作理念，让 CD Projekt 受益匪浅。2002 年 2 月，他们正式建立了 CD Projekt RED STUDIO，专门从事游戏的开发工作，首款作品就是引起巨大反响的《巫师》(The Witcher)，游戏基于波兰著名奇幻小说家 Andrzej Sapkowski 的作品改编。本作采用 Bioware 的 Aurora 引擎制作，但经过



▲ CD Projekt RED 的公司 logo。

▲《巫师》小说的作者 Andrzej Sapkowski。

了特别的性能优化。

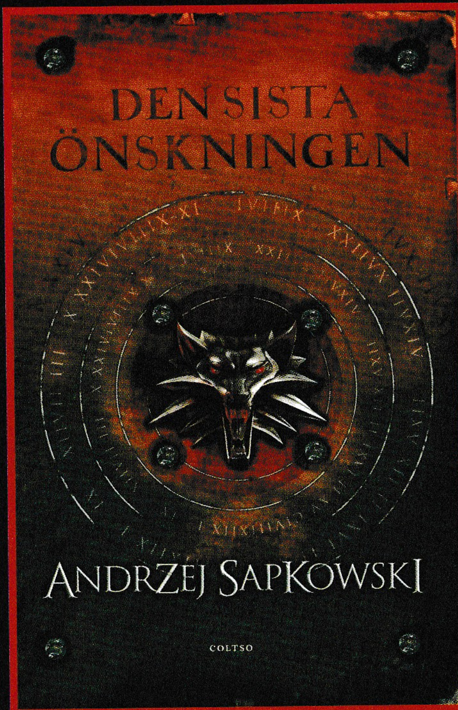
Andrzej Sapkowski 是波兰土生土长的小说家，他大学时主修经济学，毕业后在一家外资公司担任销售部门的员工，利用业余时间撰写一些短篇小说。1986 年，由他创作的《巫师》短篇小说刊登在波兰最著名的奇幻文学杂志上，不仅拉开了“《巫师》系列”的大幕，而且促使 Andrzej Sapkowski 下定决心辞职，正式走上了写作之路。《巫师》的故事讲述了一名叫作 Geralt 的杀手的冒险故事。他从小就被严格训练，学习如何猎杀怪物，尽管身处于一个道德十分模糊的世界，Geralt 依然坚持自己一贯的行事风格，他本人拥有精湛的战斗技巧，愤世嫉俗，并略带傲慢的性格，给众多读者留下了深刻印象。由于小说改编电影的尝试惨遭失败，Andrzej Sapkowski 对于授权他人使用《巫师》版权显得格外谨慎，Michal Kicinski 和 Marcin Iwinski 和他进行了一个多月的电话和书信往来，最终成功打动了这位小说家，《巫师》游戏项目正式被提上开发日程。

在《巫师》制作之初，Michal Kicinski 就发出了豪言壮语，这将是一款高预算，野心勃勃的作品，他们的目标是打造一款真正 3A 级别的大作，而非满足于做波兰国内最好的游戏。多年从事游戏发行工作赚得的利润，大部分被投入这项外界看来风险极大的项目，但 Michal Kicinski 却显得胸有成竹，因为他们为了这款游戏已经准备了数年之久。《巫师》发售后，取得了一系列骄人的成绩，获得了 40 余项全球游戏大奖，包括《PC Gamer》杂志、IGN 和 Gamespy 网站评选的年度最佳 RPG 游戏，以及 Gamespot 由读者投票评出的最佳奖项。《巫师》发售首月，全球销量就超过了 60 万套，无可争议的跻身游戏业最佳 RPG 游戏的行列。本作不仅具有超一流的品质，而且它还抬高了 RPG 游戏的竞争天花板。Michal Kicinski 在公司的庆功会上潸然泪下，Marcin Iwinski 也动情地说，“当年参加欧洲电子商贸展，我们根本无人问津，在很多同行看来，波兰的游戏业只是一片蛮荒之地，用了 10 多年的时间，我们证明了波兰游戏开发者的活力与才智，我们的努力让他们肃然起敬。”

《巫师》游戏的主角依然是 Geralt，故事分为五个章节，包括善良、中立和邪恶三大结局。《巫师》的画面效果十分出彩，改良版的 Aurora 引擎，无论是特效还是执行效率，都要比 Bioware 的同期作品更出色。游戏有真实的天气表现和过渡自然的昼夜转换，水面效果也给玩家留下了深刻的印象。与传统角色扮演游戏不同，游戏的战斗系统异常丰富，在各种类型的武器当中，Geralt 最擅长使用长剑，长剑的类型有两种：银剑和钢剑，前者会对怪物造成伤害加成，后者的巨大破坏力更适合对付人类。在使用长剑时，Geralt 还能够选择三种战斗方式：快速攻击，更容易击中目标，但造成的伤害较小；必杀一击，威力很大但攻击频率较低，也经常会错失目标；群体攻击，则可以伤害周围所有目标。在战斗过程中，必须合理使用不同的攻击组合，在酒馆时，拳头远比长剑好用的多，因为在这里拔剑战斗，往往会招来周围 NPC 群起攻之。

CD Projekt 信心十足地将《巫师》称之为“重新定义角色扮演”，游戏自然拥有一个考究的背景故事。在北方大陆上，各种族共同生活在一起，由于人类数量众多，其他种族则成为受压迫的对象。一位精灵先知曾预言，北方大陆将会被冰川所覆盖，尽管多数人将这个预言当作酒后的谈资，但北方大陆的冬天确实越来越慢长，越来越寒冷。此时，一个被称为烈焰玫瑰兄弟会的神秘组织悄然崛起，他们声称火焰的力量是对抗预言灾难的唯一办法。而在遥远的南方，一个人类王国也觊觎着这片土地，意图发动侵略。正是在这种复杂的形势下，游戏的主人公 Geralt 为寻找童年的记忆，回到了猎魔人的要塞，突然遭到一伙神秘刺客的攻击，从而展开了自己不可预知的冒险。除了各种剑术，Geralt 还可以使用猎魔人特有的五种魔法印记，比如 Axii 印记，可以影响敌人的心智，转换他们所属的阵营，让其听命于玩家的指挥；Igni 印记可以将易燃的物体点燃，然后投向敌人。每种印记都可以连升五级，一些新的效果也会随之产生。

就像很多欧美 RPG 游戏一样，本作同样包含道德因素，但与众不同的是，游戏的道德界限非常模糊，玩家的选择会影响剧情的走向，但本身没有错误和正确之分。相比那些非黑即白的任务设定，无疑《巫师》的游戏进程充满更多的乐趣。比如游戏的一个任务是抓捕人类逃犯，并将他交给一处猎魔人要塞。在押送过程中，玩家可以选择释放这名人类，他会逃回自己的大本营，然后纠集人手，意图对 Geralt 进行偷袭。如果选择直接杀死他，虽然一劳永逸，但是会因此得罪猎魔人工会。如果将他顺利送达要塞，他会受到不公正的审判，并最终死在残酷的刑罚之下。CD Projekt 鼓励玩家基于自己的想法，而非更正确的攻关方式，做出自己的任务选择，你也许会得到一笔报酬或者不错的武器，但同时也会因此影响某些事态的发展，甚至付出一些代价。游戏的三个结局，与故事的主线并没有太紧密地联系。值得一提的是，由于游戏包含将敌人砍杀，身首异处的血腥设定以及巧妙安排的情色内容，本作被波兰的娱乐软件审核机构列为了 17 禁。



▲《巫师》系列小说在波兰颇有名气。



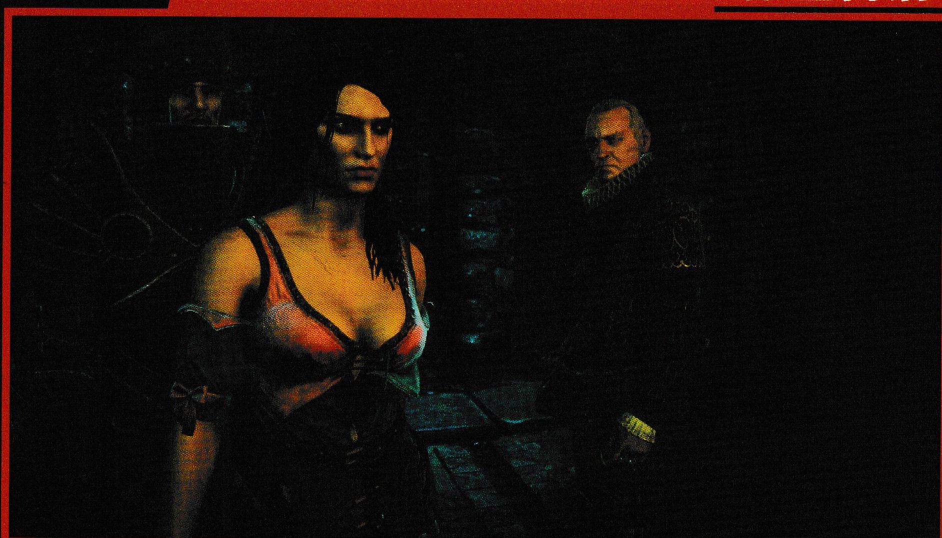
▲《巫师》游戏的主人公猎魔人 Geralt。


▲《巫师》第一作就获得了 40 余项全球游戏大奖。

在《巫师》大获成功之后，CD Projekt 并未急于推出新作，而是本着慢工出细活的严谨态度，用了四年时间，才将倍受期待的《巫师 2：刺客之王》呈现在全球玩家面前。本作的综合媒体评分为 87%，游戏销量相比前作提高了近四成。游戏最大的改变是放弃了前作使用的 Aurora 引擎，改为 CD Projekt RED STUDIO 独立研发的 RED Engine，加之游戏充满异域风格，激情澎湃的音乐，《巫师 2》在声光色效方面树立的新标准，堪称引领次世代角色扮演游戏之先。相比前作，《巫师 2》的支线剧情数量大幅增加，装备数量更是翻了数倍，并且取消了装备上限，进一步得到强化的锻造系统，可以让玩家拥有自己的特色装备，共有 200 余种武器及盔甲，单是长剑武器就有数百种变化。此外，盔甲被分成了多个组成部分。手套、腰带、护膝等，每项内容都可以单独升级。游戏包含三种职业发展方向：剑术、法术和炼金术，玩家可以根据自己的喜欢培养专一或者复合型的英雄。

《巫师 2》的剧情讲述了 Geralt 在粉碎了烈

焰玫瑰兄弟会的造反阴谋，并搭救了国王后，他不可避免地成为整个王国政治漩涡的核心人物。为得到持久的和平，他必须铲除王国版图中的最后一个反抗者，宣布独立的 Baroness La Valette 城堡。在国王的军队濒临城下之际，一名猎魔人刺客突然出现，试图行刺国王，于是 Geralt 开始调查这一切的幕后真凶。虽然游戏在很多方面做出了改变，但前作中经典的双剑切换，道德选择以及 Geralt 孤胆英雄的表现依旧原汁原味。有趣的是，前作中收集卡片的系统，在《巫师 2》中被情趣剪辑片取而代之。事实上，在游戏发售前的很多宣传活动也颇具情色味道，比如波兰版本的《花花公子》杂志刊登了一幅游戏中女主角 Triss 的半裸封面，而在俄罗斯甚至还制作了一个由真人出演的《巫师 2》裸体年历。



▶《巫师 2》不负众望，再创佳绩。

新的开端

长期顺风顺水的发展，让 CD Projekt 上下充满了乐观的情绪，Michal Kicinski 和 Marcin Iwinski 梦想打造一家世界级的游戏发行商，为了实现这个目标，他们开始大肆收购波兰的游戏制作团队。2008 年 2 月，他们正式收购了波兰最大的独立游戏制作公司 Metropolis Software development。这家公司曾开发过第三人称动作游戏《Infernal》，游戏的主人公是一名身手不凡的特工，同时他的体内蕴藏着魔鬼的力量。游戏的战斗可以在人类和魔鬼状态下切换，除了使用普通的枪械以及黑客技术之外，主人公可以变身为恶魔，通过吞噬敌人的灵魂，来获得强大的能量。游戏融入了动作射击和秘密潜入两种元素，虽然总体制作水准难言出色，但确实发挥出自己独有的特色。在 Michal Kicinski 看来，CD Projekt 要走向世界，显然需要在射击游戏领域有出彩的表现，他们收购 Metropolis Software development 的意图正在于此——当时这家制作组正在秘密研发一款第一人称射击游戏。

这款游戏的名称是《They》，游戏的核心元素就是剧情驱动，讲述了在 2012 年的地球，恐怖主义的威胁逐渐被消除，正当人类为即将到来的和平年代欢呼雀跃时，突然受到一群神秘的机器人的攻击。经过调查，人们发现这些机器人的幕后操控者，是被称为 Phantoms 的外星人。游戏主人公是一名飞行员，它将成为反抗外星人侵略的关键人物。《They》的单人任务超过 12 小时，多人模式则包含了死亡竞赛和团队协作。游戏的一大特色就是武器调节系统，玩家在战斗中不断收集组件，可以任意组装和升级自己的武器。本作原本预定在 2010 年发售，但在 2009 年 10 月，突然传出 CD Projekt 计划关闭 Metropolis Software development，更惊人的消息是，CD Projekt 内部陷入了巨大的财政问题，一时间，游戏业议论纷纷，但 Michal Kicinski 和 Marcin Iwinski 始终对此不发一言。

截止到 2008 年，CD Projekt 的雇员总数超过 300 人，2007 年的年营业额达到 5500 万美元，以每年 30% 的速度持续增长，但是这一良好的发展趋势在 2009 年突然放缓。值得注意的是，国际金融组织 Ernst and Young，曾将 Michal Kicinski 和 Marcin Iwinski 评选为 2008 年度最佳管理者，一大理由就是 CD Projekt 在保持高速成长的同时，还能拥有健康的财政状况。然而正是因为两个人雄心勃勃的扩张计划，将大笔资金投入到并无太多亮点的《They》项目上，导致公司出现财政危机。尽管 Metropolis Software development 并未如传言那样被关闭，但整个制作团队还是遭遇到大规模的裁员，CD Projekt 被迫将所有资源投入到具备盈利前景的《巫师 2》项目中来。事后在接受采访时，Marcin Iwinski 表示，"至少我们目前没有埋葬《They》，我们会努力把它带回来考虑到当前糟糕的经济环境，我们做出了暂时搁置开发的决定，一切以《巫师 2》为先。"



▲《They》给 CD Projekt 造成了惨痛的损失。

2009 年，一度曾传出 Valve 计划收购 CD Projekt 的传闻，Marcin Iwinski 坦言，尽管 CD Projekt 一直很努力，但是次世代高昂的游戏开发预算以及日趋激烈的市场竞争，让公司无论在发行还是游戏开发领域，都受到前所未有的冲击。一旦一个高预算项目折戟沉沙，甚至可能直接导致 CD Projekt 深陷死亡的泥潭。那一年，Michal Kicinski 和 Marcin Iwinski 第一次产生了卖掉公司的念头，或者至少吸引更多的外部投资者加入公司。一个尴尬的事实是，尽管在创意和技术方面，CD Projekt 毫不逊色于那些欧美大牌厂商，但波兰毕竟不在游戏产业的中央舞台，无论是吸引投资还是开发资源的倾斜，CD Projekt 都不占任何优势。另一方面，十余年的奋斗和开拓，让 Michal Kicinski 和 Marcin Iwinski 身心俱疲，他们并没有想好公司下一步的发展方向——尽管 CD Projekt 已经成为波兰游戏业当之无愧的龙头老大。



▲ Michal Kicinski 和 Marcin Iwinski（左）宣布离职。

2009 年 10 月，Michal Kicinski 和 Marcin Iwinski 同意了波兰最大的电脑技术公司 Optimus 的收购要约，CD Projekt 正式成为该公司旗下的子公司，这一强强联合，让他们获得了梦寐以求的资金保障。出人意料的是，半年之后，CD Projekt 突然发布了一条重大的人事变动公告，公司首席执行官 Michal Kicinski 和开发总监 Marcin Iwinski 双双宣布辞职，并且以换股的方式，将自己在 CD Projekt 的大部分股份划归 Optimus 名下。CD Projekt 的发言人强调，这项决定是两位创始人独立做出的，他们不会跳槽到其他公司或创办新公司，而是选择给自己放一段长假，去思考 CD Projekt 的未来发展，将来他们依然会留在 CD Projekt 工作。Michal Kicinski 笑着解释道，"这是一个重启人生的决定，有人质疑我为什么在如此顺利的时期，选择离开 CD Projekt，我想说的是，当年也有无数人质疑我的选择，认为在波兰创办一家游戏公司的想法简直是一个笑话，然而大家都知道，后来到底发生了什么奇迹。"

星际轻风
——Starbreeze 的坎坷路

文 藤曦 美编 心の永恒



在旧金山闹市区的一个午夜俱乐部里，汤姆·高尔特（Tom Galt）神情落寞地自斟自饮。这是在今年3月份的游戏开发者大会期间，许多玩家抱怨《漆黑II》的开发团队从Starbreeze换成了Digital Extremes，身为游戏首席设计师的高尔特不得不向他们一一解释。

“这太令人伤心了，”高尔特忧郁地说。“我们对自己和自己的团队有着强烈的信心，我们也有许多才华横溢的人才……我很高兴大家对Starbreeze如此热爱——他们做得很好，但是我认为我们正在为该系列带来独特的新想法。”

自从今年2月《漆黑II》公布以来，高尔特听够了玩家的咆哮。在著名游戏论坛NeoGAF上，粉丝们表达着对续作的兴奋，但是对于更换开发商表示强烈质疑。网友mil6es说：“在我看来没有Starbreeze，这个系列就毁了。”网友“死人打字”说：“我发现没有Starbreeze就没什么盼头了。”

对于这些玩家的抱怨高尔特表示理解却又无奈。外界并不知道，如今的Starbreeze已不再是开发《漆黑》时的Starbreeze，它已经变成一家完全不同的公司，如果让他们开发《漆黑II》，就跟找一家新工作室没有分别。

自2008年以来，Starbreeze经历了一次重大的游戏项目取消事件，随后员工大批离职。一切都在崩溃，Starbreeze放弃了他们的内部引擎，最新项目多次延期。接着，就在今年游戏开发者大会的三天前，Starbreeze的CEO也辞职了。同一时期，媒体对于Infinity Ward的变故以及与Activision之间的官司咬着不放，对于Starbreeze这家二线开发商并未过多关注。不过二者的结果是一样的，将公司的声誉建立起来的原开发团队已经离去，如今的Starbreeze已物是人非。

PART 1：深入暗影

在 1990 年代中期，马格纳斯・霍格达尔（Magnus Hogdahl）只不过是一位名不见经传的小程序员，在瑞典的一家小型 PC 软件开发商里工作。他的网名是“Vogue”（时尚），当时参加了一个编程爱好者组织 Triton，专门制作技术演示 DEMO，他们所开发的第一款完整作品叫做《深入暗影》（Into the Shadows）。

《深入暗影》虽然知名度很低，当时见过这款游戏的人都对其竖起大拇指。在 1995 年，《雷神之锤》尚未发售，真正的 3D 游戏引擎在 PC 游戏业界里极其罕见，大多数所谓的 3D 游戏都是使用类似于《毁灭战士》的 2.5D 技术。当《深入暗影》以真正的 3D 画面出现在核心玩家面前，使用清晰纹理贴图的 3D 角色在场景中流畅地行走，着实令人吃了一惊。可惜的是，这款充满潜力的游戏在开发后期遭遇了发行难题，因为缺少发行商的资金支持，导致该项目陷入万劫不复的境地——那时的霍格达尔不会想到，在他今后的职业生涯中，还将不断遭遇这种困境。



■《Enclave》帮助 Starbreeze 正式打入美国市场。

1997 年，霍格达尔决定再次为自己的游戏梦想而奋斗。他召集了一群亲朋好友，创办了 Starbreeze。当时公司并未正式注册，整个公司仅有 5 人。为了拿到发行商的投资，为公司扩充规模。他们开始制作一款新作原型，希望能得到发行商的青睐。与很多草创初期的企业家一样，霍格达尔本人身兼数职，他既是公司老板，又是首席技术官，负责与发行商打交道的也是他本人，他还为公司开发了自己的游戏引擎。该引擎以及霍格达尔本人的技术倾向决定了今后 Starbreeze 的公司特色。当时的商业伙伴丹・杰文斯（Dan Jevons）如此评价霍格达尔：“他是一个天才程序员——是我见过的最佳程序员，我很肯定以后也见不到比他更优秀的程序员了。马格纳斯是天才……实际上他就是 Starbreeze 的约翰・卡马克。”

在 1998 年的 E3 展上，霍格达尔向多家发行商演示了一段在当时看来异常华丽的 DEMO，借此与 Gremlin Interactive 签订了发行合同，这样 Starbreeze 总算为他们的第一款游戏筹到了资金。这是一款奇幻 RPG，名为《巫法》（Sorcery）。在 1999 年 Eurogamer 的访谈中，霍格达尔说：“多年来我一直在等待主视点 RPG 的诞生，但一直没等到。所以我就想，为什么不自己做一个呢？和我有同样喜好的人肯定还有很多。”

然而在《巫法》开发中途，Gremlin 被法国 Infogrames 公司收购，经过他们的评估后，《巫法》被放弃。Starbreeze 的资金来源一下子被砍断，为了维持生计，霍格达尔只有与附近的瑞典开发商 O3 Games 谈合并，当时这家公司正在开发一款名为《The Outforce》的即时战略游戏。两家公司合并后保留了 Starbreeze 的名字，接着他们为 TDK 公司开发了《圣堂骑士团》（Knights of the Temple），还有一款名为《Enclave》的游戏。公司规模在顺利扩张，取得了 Swing Entertainment、Conspiracy Entertainment 和 Vivendi 的发行合同，开始面向全球开发游戏。

当时丹・杰文斯在美国 Conspiracy Entertainment（那时叫 Crave Entertainment）工作，他还记得霍格达尔把《Enclave》的游戏原型 DEMO 寄过来后，老板看了一眼就把游戏扔进了垃圾桶。杰文斯上前劝道：“您还是试试吧，那些人在瑞典好不容易做出来的，也许很棒呢？那里有一些编程强人，有不少技术天才，让我们试试吧。”于是杰文斯把游戏从垃圾桶里捡了起来，装进了他的电脑里，试过之后才知道他们差点埋没了一款惊人之作。

“那是一款有点《军团要塞》风格的多人游戏 DEMO，只不过是中世纪背景，它的画面绝对强大。画面中有两座城堡跨越深渊，你要进入其中收集旗帜。虽然游戏还没做完，至少技术很令人难忘。”

《Enclave》直到 2003 年才发售，这是 Starbreeze 首次在美国市场上大展拳脚。然而向来运气不顺的霍格达尔再次被发行商拖累。在游戏即将完成时，该作的欧洲发行商 Swing 资金耗尽，虽然他们并未像其他发行商一样突然撤资，但是却要求游戏进行致命的改造——原本一直朝着主视点《军团要塞》风格开发的 RPG，变成了普通的第三人称视点动作冒险游戏。杰文斯说：“虽然画面还是很美，技术还是很强，但是我们当时正在跟微软谈判，准备将其作为 Xbox LIVE 的首发游戏之一。如果我们按照原计划进行，我想 Starbreeze 的历史将与如今大不相同。”



▲这座楼最高的三座楼层都被 Starbreeze 租下来作为自己的办公地点。



▲ Starbreeze 在自己的办公室中间竖了一面绘上公司 LOGO 的旗帜。



▲ Starbreeze 的早期作品《圣堂骑士团》。

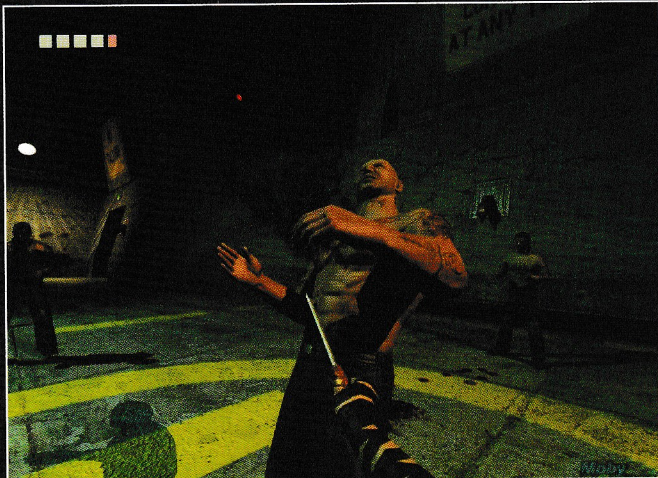
PART 2：星际传奇

《Enclave》之后，Starbreeze 再次陷入资金困境。此前他们的游戏从未取得过真正的大成功，《Enclave II》又跟一家破产的发行商陷入法律纠纷，《圣堂骑士团 II》被转给了另一家开发商。Starbreeze 收购的 Rock Solid 工作室当时正在开发根据电影《从地心窜出》（Tremors）改编的游戏，该作在初期原型阶段便无以为继。

在最困难之时，《星际传奇》的出现改变了 Starbreeze 的命运。

大多数人听说 Starbreeze 这个名字无疑是从《星际传奇 逃出屠夫湾》（The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay）开始。游戏以电影《星际传奇》（Pitch Black）的世界观为基础，最初 Starbreeze 大多数员工对该作并不看好，他们认为这是 Starbreeze 走向破产的开始。事实上在该作开发初期，Starbreeze 有 80 名员工，到了游戏达到内测阶段时，仅剩下 25 人。该作首席设计师安德森说：“当时公司正在倒闭中，但是《星际传奇》的团队实际上与公司的其余部分分离了。我们搬到了三楼……我们知道楼上隔几天就有人被炒鱿鱼。但我们什么都不管，也刻意不谈论这个话题，只管把门关起来专心将游戏做完。”

在破产危机中完成的《星际传奇》发售后大获好评，当时被不少游戏评论家认为是电影改编游戏中屈指可数的优秀作品之一，丝毫不比最优秀的原创游戏逊色。游戏将 FPS、肉搏战、解谜和潜入等要素完美融合，对很多玩家来说，更重要的是它的画面达到了 Xbox 的极限——这自然要归功于霍格达尔开发的引擎。不少玩家认为本作的人物建模超越了早期的许多 X360 游戏。



▲从办公室往外看，一片冰雪覆盖的典型瑞典景致。在乌普萨拉没有什么高楼，Starbreeze 所在的 7 层办公楼已经算是最高的建筑之一。

《星际传奇》的开发人员认为，本作成功的原因是不像其他授权游戏一样将自己限制于原作的框架中，而且开发时间也比较充裕。大多数电影游戏质量差是因为开发时间太短，而且还要严格按照电影版的诸多前提进行开发。为了配合电影的上映档期，一般电影游戏从正式投入制作到电影上映只有 8 个月的时间，而《星际传奇》在尚未获得上级通过的情况下就已提前开工。最初讨论围绕《星际传奇》开发游戏时，发行商并未有明确的表示，Starbreeze 迫不及待地将游戏开发了一半，项目才被通过。原 Vivendi 制作人、后来加入 Starbreeze 的伊安·史蒂文斯（Ian Stevens）说：“《星际传奇》不是很大牌的电影，对于很多授权作品，原品牌名声越大，你的创作自由度就越低，所以我们有比较大的发挥空间，几乎能创作自己的故事……”当时 Starbreeze 甚至不知道环球要拍摄一部大预算的《星际传奇》电影新作。

在游戏版《星际传奇》制作中途，迈克尔·波尔（Michael Pole）接管了 Vivendi 旗下的游戏发行部门，对公司现有的作品进行审核之后，他打算将《星际传奇 逃出屠夫湾》取消。高层之间就此决议进行数次争辩，最后该作的 PS2 版被取消。Starbreeze 某内部人士透露：“他（迈克尔·波尔）草草看了一下游戏后就说‘我看这游戏不咋地，肯定赚不到钱’。就在他和上级争论时，有媒体记者看到了《星际传奇》，惊讶地发现‘这游戏真 TM 强！’这让他看起来像个 SB，所以他不顾一切地想将游戏彻底取消，以挽回他的面子。后来还是环球电影方面找到 Vivendi，跟他们说‘如果你把游戏取消了，我们将跟你永远断交。’”

于是《星际传奇 逃出屠夫湾》顺利逃出屠夫之手，迈克尔·波尔通过取消质量较次的 PS2 版拼命地给自己留住了最后一点面子。对此安德森至今仍感到惋惜：“这真是令人难过，因为 PS2 的市场显然大得多，如果同样质量的游戏在 PS2 上推出，我想 Starbreeze 不会有今天的下场。”

不过如果当时 PS2 版继续制作，Xbox 版的人手必定要被分走一部分，那么 Xbox 版的质量也许要大打折扣。游戏在初期 alpha 阶段相当糟糕，用安德森的话说“看起来像垃圾”，系统与 AI 都一团糟，设计部分也很差。不过画面一直都是最大的亮点，安德森相信，如果当时《星际传奇》的 PS2 版顺利推出，必将成为 PS2 有史以来画面最好的游戏，Starbreeze 几乎在 PS2 上做到了和 Xbox 一模一样的画面，他们用一种巧妙的方式在 PS2 上完美模拟了 Xbox 版的光影技术，可惜最终仍敌不过发行商的政治斗争。



▲从办公室往外看，一片冰雪覆盖的典型瑞典景致。在乌普萨拉没有什么高楼，Starbreeze 所在的 7 层办公楼已经算是最高的建筑之一。

PART 3：漆黑一片

《星际传奇》虽然被保住了，Vivendi 并未向 Starbreeze 提供足够的资金，当时 Starbreeze 的首席执行官乔安·克里斯蒂安森（Johan Kristiansson）说："当时我们的钱都用光了，我们公司有 25 个人，没有任何收入，这种局面太可怕了。"

Starbreeze 并未因《星际传奇》的大成功而获得应有的丰厚报酬，但 Starbreeze 这个名字已被玩家与业界所铭记。Majesco 很快与他们签了合作协议，为其提供了宝贵的资金。2004 年 7 月 16 日，那一天克里斯蒂安森直到 7 年后依然记得清清楚楚。那一天 Majesco 和 Starbreeze 签署了合同，克里斯蒂安森说那是他职业生涯中最美好的一天。其实当时 Starbreeze 也在和 EA 等大发行商谈合作，但这些大公司的行政效率太低，没有一年半载合同根本签不下来，所以极度缺钱的 Starbreeze 选择了"速度超快"的 Majesco。

另一方面，丹·杰文斯离开 Conspiracy 之后加入了 Union Entertainment，专门为游戏产业里的开发商与发行商"说媒"。与好莱坞的一些制作公司一样，Union 所做的是设计出基本游戏概念、寻找相关品牌授权、合适的开发商、剧作家等等，然后将项目提案打包卖给发行商。Union 一直在跟 Top Cow 漫画公司谈授权，而进军电影与游戏业是 Top Cow 屡次尝试却未有所获的目标。杰文斯说："我看过 Top Cow 的所有漫画，我发现最有潜力改编成游戏的是《漆黑》。所以我们回去做了一个内部的设计草案，Top Cow 看完后很满意，他们说'放手去吧，如果能找到人把这游戏做出来，我们会很高兴的。'"碰巧 Majesco 也希望 Starbreeze 继续发挥特长，在授权型游戏上再展拳脚。于是双方一拍即合，Union 与 Starbreeze 签署了《漆黑》游戏版的合作协议，接着与 Majesco 签署了发行协议。Starbreeze 对原设计方案只有两个更改要求：其一是将第三人称视点改成第一人称视点，其二是更改主角的设计，使其能从背后伸出触手。



▲ Starbreeze 在这座公寓里租了多间套房作为员工宿舍，从外地来到乌普萨拉工作的员工在找到自己租的房子之前可以在这里暂住。这座楼位于市中心，距离 Starbreeze 的总部只有 10 分钟的脚程。

一切似乎都很顺利，直到 Starbreeze 备受发行商欺凌的习惯性坏运气再次缠身。Majesco 在游戏开发中途突然转变了公司策略，决定从这次合作中撤出。不过此时 Starbreeze 已非吴下阿蒙，他们马上就找到了更具实力的替代者——具有风险投资意识的 2K Games 带着更多预算为 Starbreeze 提供了强力支援，他们要求为游戏添加一个多人模式，并同意给 Starbreeze 更多的开发时间。



■比起同时期的大作，《漆黑》的画面并不突出。

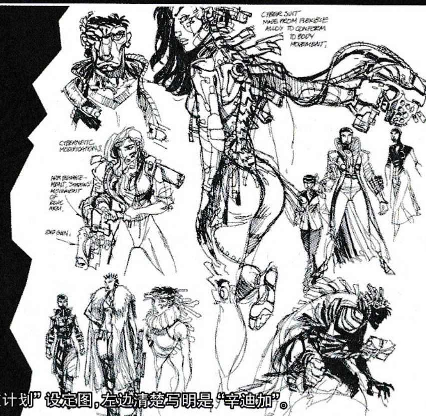
《漆黑》发售后，媒体对其中的单人部分给予极高评价，然而临时添加的多人模式却因为充满 BUG 而让人几乎玩不下去。不过游戏的全球销量毕竟超过了 100 万套，2K Games 和 Top Cow 对商业成绩都很满意。安德森说，Starbreeze 的原本目标是媒体综合评分超过 90，而最后只得到 83 分。安德森认为，问题出在 Starbreeze 的野心太大，想做的东西太多，最后超出了能力范围。到游戏制作完成时，Starbreeze 的所有员工都精疲力尽，再也不想开发续作。

《漆黑》的画面没有引起抱怨，但是比起《星际传奇》，《漆黑》与同时期的其他游戏比起来明显缺乏优势。逆水行舟、不进则退，Starbreeze 的技术领先地位正在消失，不少员工认为这是因为整个公司失去了凝聚力。一位前 Starbreeze 员工说："霍格达尔对公司的贡献一年不如一年，他似乎不大适应公司的发展……Starbreeze 首先是一家技术为先的工作室，随着业界的发展壮大，核心团队也变得庞大，Starbreeze 的团队效率随之下降。我们再也没有站在顶端的技术力。在技术上，《漆黑》不那么令人兴奋。我们试图迎头赶上，但是渐渐地大家发现《漆黑》之后的游戏也无法具有革命性。"

PART 4：红石灰

《星际传奇》之后，在《漆黑》的初期开发阶段，Starbreeze 以其高质量的授权游戏而闻名，他们因而获得了比其他公司更高的授权游戏创作自由。但是据原 Starbreeze 内部人士透露，多数员工对《漆黑》原作毫无兴趣，没有激情就做不出有灵魂的游戏。其实 Starbreeze 的核心团队最想做的是属于自己的原创游戏，多年来，他们已经憋了一肚子的游戏创意——包括一款代号"Kano"的游戏，围绕一个有读心术的主角，他能预测敌人接下来的动作。但是 Starbreeze 的这些游戏创意都没有深入挖掘。直到《漆黑》完成，Starbreeze 紧接着和 Vivendi 再签了两款游戏的代理发行协议，这才有机会将其中一个游戏创意变成现实。当时的计划是先开发一款 PS3/X360 版《星际传奇》的重制版，再加上一款原创游戏，其代号为"北极星"（Polaris）。

"北极星"以浩劫之后的世界为舞台，是一款半开放型世界的游戏，其游戏系统围绕"气温"概念，是一款在冰天雪地的世界中求生的合作型游戏。据内部人士形容："你可能一开始先要穿越暴风雪，然后进入 007 一样的动作



■网上流传的"红石灰计划"设定图，左边清楚写明是"辛迪加"。

场面，接着来到某个钻井平台，然后是科幻元素，有怪物从冰冻的湖底窜出……”

并不是所有人都同意“北极星”的概念，在游戏全面投入开发前就被迫搁浅，根本原因是无法确立足够有趣的设计概念。游戏创意在“北极星”和《漆黑》之间不停摇摆。在该作创意最终放弃的同时，《星际传奇》重制版加快进行，Vivendi 提供了更多的资源，将其变成了一个更大的项目，于是就诞生了 Starbreeze 的第二款《星际传奇》游戏——《星际传奇 突袭黑暗雅典娜》。本作将原作的画面进行高清化的同时，增加了不少新内容，使其成为《星际传奇 1.5》，但毕竟不是玩家所期待的《星际传奇 2》。其实当时 Vivendi 方面的意思是将游戏定名为《星际传奇 2》，但 Starbreeze 所有开发者都知道这款游戏还达不到正统续作的标准，他们对续作有更高的期待与计划。当时已经在 Starbreeze 内部工作的史蒂文斯说：“我们知道如果在游戏名后面加上‘2’，就意味着沉甸甸的期待。我相信如果它像那样上市，玩家会觉得被打劫了……我们可不想大家朝我们脸上扔臭鸡蛋，毁掉因为《逃出屠夫湾》而建立起来的声誉。”

Starbreeze 最终阻止了 Vivendi，游戏以“突袭黑暗雅典娜”的副标题上市。不久 Vivendi 与 Activision 合并，另一家发行商出现在 Starbreeze 坎坷的命运之中——它的名字叫雅达利。

与《漆黑》一样，《突袭黑暗雅典娜》在业界褒贬不一，单人部分受到好评，多人部分再次拖了后腿。此外单人部分后半段有明显的赶工迹象。本作也反映了 Starbreeze 欠缺开拓精神，继续安心地开发授权游戏，沿用《漆黑》所用的技术，缺乏摸索新领域的动力。


■《突袭黑暗雅典娜》的多人模式饱受恶评。

与 Vivendi 和雅达利合作后，Starbreeze 接着通过 EA Partners 计划与 EA 签署了两款新作的发行协议，一款代号为“红石灰”（Project RedLime），另一款是《谍影重重》的改编游戏。前者从没有对外公开的机会，后者因为马特·达蒙与导演保罗放弃了新片计划而遭取消。据内部人士透露，在这两款游戏的原规划中都是沿用《星际传奇》的模式，将主视点动作游戏应用于授权作品。比如《谍影重重》游戏版的卖点就是主视点的近距离肉搏，Starbreeze 引入了类似于《星际传奇》的战斗系统，但该系统在此时已显得有些落后，而且对于一款需要讲究速度的特工游戏而言显得太笨拙。所以开发团队花了很多时间将近距离主视点战斗进化到一种更酷的形态，希望成为 Starbreeze 作品标志性系统在高清时代的自然进化。不过根据当时的计划，《谍影重重》只不过是一款规模较小的游戏，内部人士说：“这只是个打算尽快完成的项目。”

相比之下，“红石灰”是一个充满野心的项目。自公布之日起，就有传闻说该作将会是 EA 经典游戏“《辛迪加（Syndicate）》系列”最新作，根据后来的可靠消息，此传闻确属实情。Starbreeze 的设计概念是以《辛迪加》的世界观为背景，采用主视点的游戏玩法，比过去的 Starbreeze 作品更重视多人模式。知情者说：“《红石灰》是《漆黑》的进化，我们差不多改正了《漆黑》的所有错误。”

克里斯蒂安森表示，《红石灰》与过去 Starbreeze 作品相比的最大不同之处在与该作更重视游戏系统，而不是剧情和技术：“我认为过去太专注于技术了，在《漆黑》中也太注重剧情了，现在我们认为应专注于核心游戏系统，应该转型为一家更重视游戏系统的公司。如今我们启动一个新作计划，在构思概念时，首先想到的是核心系统。《星际传奇》融合了多种游戏类型，但缺乏一种实质性的核心机制使其与其他游戏区分开来，现在我们所做的就是让自己的特点更鲜明。”

PART 5：分道扬镳

Starbreeze 的《辛迪加》新作开发经历曲折，员工们不同意游戏的整体方向与所用的技术，而更大的问题是大量员工正在流失。Starbreeze 不是那种能让人死心塌地、长期效忠的公司，但是在 2009 年，员工离职率达到了令人不安的危险程度。最高层的 7 名核心成员同时辞职，他们合伙创办了 MachineGames 公司。这些人之中就有 Starbreeze 创始人霍格达尔，还有《谍影重重》游戏版导演 Jerk Gustafsson，还有美术总监 Jens Matthies。2009 年 12 月，《EDGE》杂志对他们进行了采访，他们对于辞职给出的理由有两点：他们想成立一家更小的公司，还有就是他们希望开发原创游戏。实际上他们受够了开发《辛迪加》时所处的环境。克里斯蒂安森说：“有些人想回到我们过去开发《星际传奇》时的小团队工作环境，和大发行商一起开发大项目是很不一样的，Machine Games 那些人无法适应转型，而且他们想做点新东西。而 Starbreeze 必须适应新项目，我认为我们已经做得很不错了，我们也找到了许多新人才。”

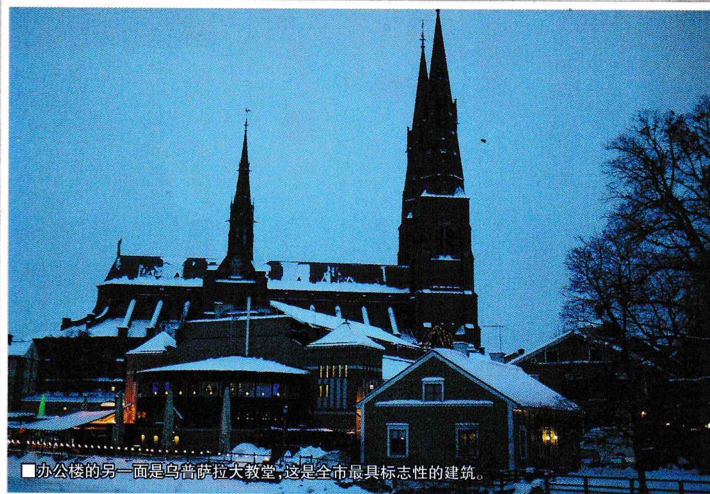

■从 Starbreeze 办公楼的阳台往外看，远处是一排住宅，看起来跟中国北方的一些小城市还真有点像。

有知情人士透露，Machine Games 创始人其实是痛恨与 EA 合作。《辛迪加》项目是通过 EA Partners 计划与 EA 合作的，该计划的宗旨是给予开发商充分的创作自由，Epic Games 和 EA 合作的《子弹风暴》，还有 Valve 与 EA 合作的《求生之路》都是在这样的合作原则下诞生。但 Starbreeze 不像那些大开发商那样有发言权，而且《辛迪加》是属于 EA 的品牌，EA 在很大程度上介入了本作的开发过程，派出制作人到 Starbreeze 指手画脚，指挥游戏的总方向。这决定了双方合作破裂的结局。一位内部人士称：“EA 不是一家理想的开发合作伙伴，这项目被推翻重启的次数已经多到让我数不清了。”



▲霍格达尔成立 Machine Games 之后不久就离开了公司。

从 Starbreeze 分离出 Machine Games 之后，在同年秋季再次发生重大人事变动。Machine Games 开始招兵买马，Starbreeze 的旧同事们闻风而来。Machine Games 被传媒集团 ZeniMax 收购，拥有了雄厚的资金背景，而且他们一直渴望开发原创大作，正是求贤若渴之时。Starbreeze 与 Machine Games 所在的瑞典乌普萨拉市游戏从业人员不多，加上两家公司之间千丝万缕的关系，人才之争不可避免。为缓解人才危机，Starbreeze 不得不开出高薪，从游戏人才集中的英国招募开发人员。


■办公楼的另一面是乌普萨拉大教堂，这是全市最具标志性的建筑。

克里斯蒂安森说："如今的游戏开发流程与以往大不相同了。过去的团队都很小，大约20～25人，发行商很少来视察，可能一年只有几次，我们基本上都是自己做自己的。如今，我们做的是大型项目，与发行商的交流很频繁。我们要将创意递交给他们，获得批准后才能实行。对营销也更重视，很多地方都要给市场部门检查。更大的团队也对领导能力提出更高要求，要面对的问题非常复杂。而在7年前我们开发《星际传奇》时，大家只要隔着桌子喊一嗓子就可以了。"

到2011年2月，Starbreeze的员工总人数突破了100人。克里斯蒂安森说："我们真的没有那么强的扩张欲望，只是必须要有那么多人游戏才能做得起来。"

就在说完这番话的一个星期之后，克里斯蒂安森也离开了Starbreeze，他决定退出游戏行业，在其他行业里开始自己的新职业生涯。也许在他看来，制作规模不断扩大的游戏业已不值得留恋……

2010年11月，不断扩张中的Behtesda（ZeniMax子公司）收购了Machine Games。Bethesda Softworks专注于开发高质量核心向大作，此前已收购了id Software。该公司公关部副总裁Pete Hines表示，收购Machine Games的原因是看中了他们的技术实力。在收购Machine Games之前，Bethesda曾邀请该公司的一些主要人员到id Software做客。相处几天之后，id有多名人员找到Bethesda管理层，提议收购Machine Games，他们说："这些都是人才啊！如果不收购Machine Games，至少应该把这些人都招过来，他们对我们技术的掌握程度比我们自己的很多人都强！"此时id Software正使用其最新id Tech 5引擎全力开发《狂暴》，Machine Games是最早使用该引擎做游戏的小团队之一，这也是他们首次使用其他公司的引擎。

被Bethesda收购之后，Machine Games不怎么需要为资金而伤神。他们一直在专心致志地开发加入Bethesda之前已经在筹划的游戏。由于尚未有新作公布，对外界而言Machine Games还是一个陌生的名字。据Hines所述，Machine Games正在开发的游戏将延续其《星际传奇》开始建立起来的风格，将会是一款"动作FPS"。Machine Games对他们的团队规模控制得小心翼翼，不能太小，也不愿太大，大约保持在50～60人的规模，绝不超过百人。

另一方面，新CEO Mikael Nermark取代了克里斯蒂安森的位置，他向外界保证，此次人事变动将会平稳进行，Starbreeze不会有大变化。除了《辛迪加》之外，他们将会开发一些小型的下载游戏，可能会通过XBLA发行，游戏仍然会保持核心向的风格。Nermark说："多数下载游戏的开发预算不到AAA大作的十分之一，所以必须是完全不同的体验，更加围绕核心游戏系统。我们一直都有很多不适合大制作的想法……相信未来几年内我们会做出好几款下载游戏，中间可能也穿插一两个大制作。"

其中的首款游戏也将是Starbreeze首次使用其他厂商的引擎。在今年2月，他们已经宣布将使用"虚幻引擎3"开发新作，不过并非《辛迪加》——这款游戏将会是Starbreeze最后一次使用自家引擎，由于技术灵魂人物的离去，今后Starbreeze将全面使用外部引擎。原Starbreeze的一名员工认为，使用外部引擎明显是无奈之举："在《漆黑》时他们的技术基本已经停滞不前，真是比不上竞争对手了。所以他们本来就已经落后了，马格纳斯离开后，他们其实已经完蛋了。"

克里斯蒂安森则认为使用外部引擎没什么不好，这是当前业界的大势所趋，不管多大牌的开发商都在使用外部引擎，与其跟那些引擎巨头竞争，还不如与他们为伍。

只是，当曾经的核心竞争力不复存在，Starbreeze该如何在这个竞争日益激烈的行业里生存？


■富丽堂皇的乌普萨拉大教堂内部。

PART 6：尾声



在外人看来，目前Starbreeze的主要竞争对手不是Machine Games，而是Digital Extremes，因为他们失去了《漆黑II》的开发权。如今的Starbreeze与5年前相比已是一家完全不同的公司，你不能简单地说它已不复当年风采，毕竟崭新的Starbreeze尚未在新作中证明自己的实力。安德森说："这里有很多才华横溢的人才，比如游戏导演Mattias Snygg。我对他无比敬佩。他先是《漆黑》的原画师，然后一直往上爬……他是个很好的领导者，在画面和游戏系统方面也很有心得。"

尚未有游戏推出的Machine Games也无法保持团队的完整性，不久前霍格达尔宣布单飞，如今他是一个独立游戏顾问，Bethesda成了他的客户。从局外人变成局内人的史蒂文斯如今又成了局外人，也许只有在旁观的时候才看得最清楚，他最终总结说："在《逃出屠夫湾》的时代，Starbreeze是我合作过的最富激情的一群人。在我的职业生涯中惟一能与之相比的只有开发《COD2》时的Infinity Ward。那一段工作经历永远是我职业生涯中的亮点。但世事变迁，物是人非，如今作为旁观者，我只能祝愿他们一路走好！"

文 Drow & Delphi 美编 NINA

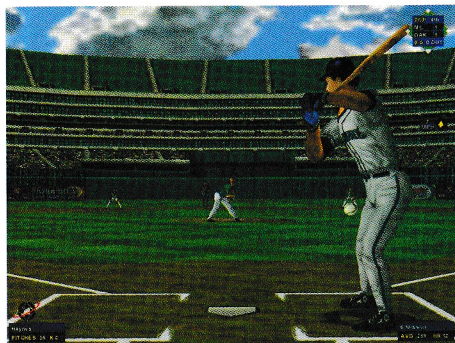
英雄不再？——小团队的没落

“Team”一词的内涵和外延，在游戏产业的不同发展阶段，呈现出鲜明的差异。上个世纪 80 年代初，处于襁褓期的游戏业，最具活力的基因莫过于那些独立游戏开发者，整个团队通常只有 1-3 个人，开发者身兼程序员、美工、脚本作者甚至是音乐师等数职，在预算吃紧，技术受限的情况下，这群年轻的开拓者们，怀揣巨大的梦想与热情，创造了游戏业一系列里程碑式的成功。如果将这段日子比喻为拓荒时代，如今的游戏业显然已经进入了鼎盛的帝国时代，团队规模激增到数百人，预算动辄达到数千万美元，一方面，分工明确、组织结构完善，使得游戏开发过程更加规范与高效，另一方面，团队中充斥着太多中层管理者、市场宣传和营销人员，游戏开发者不能够随心所欲的打造梦想中的作品，反而要顾及商业和市场等因素，频频作出各种妥协。游戏作品的量产化，不仅让市面上出现了太多的同质游戏，也间接造成了创意的枯竭。

曾风光一时的 Wolf Team、Team SOHO 因种种原因惨遭解散，而像 Team Shotgun、ACE Team Software 这样默默无闻的制作组，还来不及证明自身价值，就消失在游戏产业的漫漫征途上。即便顽强的生存下来，失去精神领袖的 Team Ninja，依然要忍受内部失血和变革带来的剧烈阵痛。当生存不再是问题，ICO Team 肩负的使命和承受的压力却没有丝毫降低，外界对游戏品质的预期水涨船高，而屡次推迟的发售日期，又在一定程度上消磨着玩家们的热情。抛开上述问题不谈，经历了磕磕碰碰的开发历程，一款游戏作品最终问世，并取得了骄人的销售业绩，它的制作团队依然可能迎来悲惨的结局，近日被接管的 Team Bondi 就是一个鲜活的例子。本文将透过那些公司名称中带有“Team”一词的小型游戏开发团队的命运，为您揭示游戏产业三十余年的发展变迁。也许如今游戏业的土壤，让举步维艰的小团队更难汲取养分，但他们当中的佼佼者也在用行动证明，对游戏开发的强烈挚爱以及锐意创新的精神依然有力量。

Team .366 和 Team Beam

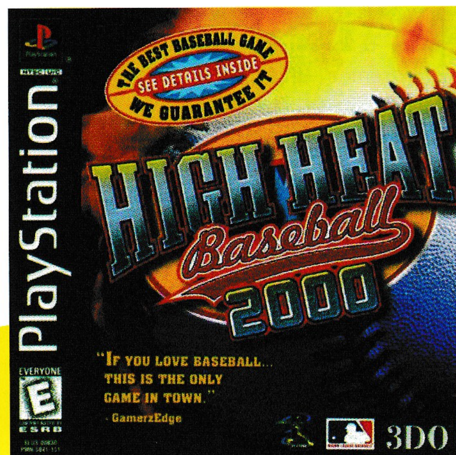


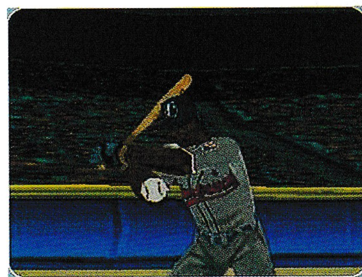


▲《High Heat Baseball 2000》

作为 3DO 旗下的核心游戏制作组，Team .366 一度活得十分滋润。这家位于加州红杉市的游戏开发团队，人员规模在 40 人左右。1998 年他们推出了以真实性著称的棒球游戏《High Heat Baseball 1999》，游戏包含职业比赛、表演赛、全垒打公开赛以及家庭竞赛等丰富的游戏模式，玩家还可以设定球速、打击高度、球路以及挥棒姿势等细节内容。本作在获得媒体不错评价的同时，一举在美国市场售出了近 60 万套。初出茅庐的 Team .366 很快成长为 3DO 的得力干将，当时财政情况不佳的 3DO，依然奖励 Team .366 的全体成员，进行了一次免费的加勒比海岛游。当兴致勃勃地团队成员归来后，他们被告知，每年都要推出一款《High Heat Baseball》的续作，而游戏的开发预算甚至不足 1 代作品的 4/5。更令 Team .366 团队上下感到惶恐的是，3DO 要求他们同时推出游戏的 PS 版，而团队成员几乎没有开发 PS 游戏的经验。

由于资金有限，Team .366 无法通过招募 PS 游戏的专业开发人员来弥补自己的短板。





▲《High Heat Baseball 2000》PS 版本粗糙的人物建模。

1999 年中旬，《High Heat Baseball 2000》全面发售，本作获得了 30 支美国职业棒球大联盟球队的官方授权，拥有更多的管理球队的选项，可以自由改变球员的能力和外貌。游戏的画面表现并不出色，但强调真实模拟的系统却乐趣十足。遗憾的是，本作的 PC 和 PS 游戏版本呈现出冰火两重天的状态，Gamespot 网站给了前者 8.6 分的优异评价，而 PS 版的评分却只有 2.9 分，颇具讽刺意味的是，两者的游戏内容几乎相同。Gamespot 的评语是，“毫无疑问，《High Heat Baseball 2000》的 PC 版本是当前市面上最出色的棒球游戏，就像它的 PS 版本是最糟糕的棒球游戏一样。”本作的 PS 版，人物动作极为僵硬，操作蹩脚，画面惨不忍睹，人物的多边形数量甚至屈指可数。灰头土脸的 Team .366 在接受媒体采访时表达了对自己母公司的不满，暗示 3DO 在游戏开发过程中并未提供应有的支持。

尽管吝啬的 3DO 要为《High Heat Baseball 2000》PS 版的失败承担责任，但这家陷入亏损泥潭的公司实际上已经自身难保。公司在 2000 年上半年的收入为 790 万美元，净亏损却达到了 2630 万美元。为了弥补亏损，他们只能以较低的预算来开发大量续作，比如一口气推出了五款《英雄无敌历代记》，这种吃老本的行为，非



▲《英雄无敌 4》也无法挽救 3DO 破产的命运。

但没有给他们带来转机，而是让危机愈演愈烈。2002 年，困兽犹斗的 3DO 亮出了最后的杀手锏，推出了名下三大游戏品牌的最新续作：《英雄无敌 4》《魔法门 9：命运之书》以及《Sammy Sosa High Heat Baseball》。后者是《High Heat Baseball》的正统续作，依然由 Team .366 操刀完成，令人欣慰的是，制作小组好歹积累了一些 PS 游戏的开发经验，PS 版本的整体表现进步了不少。由于开发预算进一步缩水，Team .366 无奈的决定豪赌一把，不对游戏引擎进行任何升级，而是为游戏聘请一位知名的巨星来做代言人——美国棒球大联盟的全垒打王 Sammy Sosa（曾创造单月打出 20 记全垒打的纪录）。

Team .366 自信游戏的核心系统对玩家而言具有莫大的吸引力，加上职棒明星 Sammy Sosa 的声望，足以弥补游戏画面的劣势，然而，预期的热卖并没有发生，由于市面上竞争对手的作品普遍拥有出色的画面，先天不足的《Sammy Sosa High Heat Baseball》很快败下阵来，销量不及前作的 1/2。此时，3DO 的另外两款游戏，《英雄无敌 4》和《魔法门 9》的市场表现还算不错，刚刚出现的复苏势头却嘎然而止，因为这家倒霉的公司赶上了 911 事件，整个投资市场大幅萎缩，股市狂泻，3DO 的资金链发生断裂，它们的股票一度跌至 0.71 美元。随着最后一支救命稻草被压断，3DO 的破产变得不可避免。Team .366 的全体成员被告知，他们将在未来几个月被陆续解雇，唯一的希望是，微软看上了《High Heat Baseball》的金字招牌。不过，最终的结果令他们感到失望，微软只是购买了游戏的版权，并没有保留整个制作团队的打算，随着 3DO 的轰然倒塌，曾是游戏业明星制作组的 Team .366 也成了殉葬品。



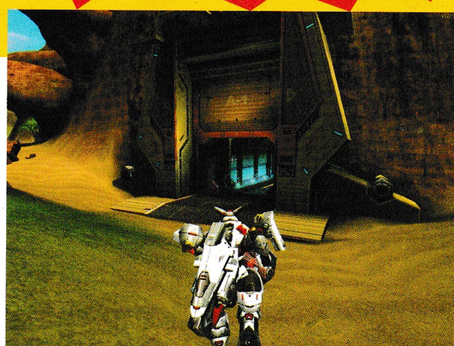


▲ Ncsoft 韩国总部大楼门前的标牌。

相比 Team .366 这样相对独立的团队，很多大公司麾下的内部制作小组，即便风光一时，一旦遭遇市场寒流，很可能会成为被整合或关闭的对象。韩国网络游戏巨擘 Ncsoft 旗下的制作团队 Team Beam 曲折的命运，就是一个活生生的例子。虽然当前的游戏产业普遍以大为美，但是小规模的开发团队却有着自己得天独厚的优势。他们往往占用相对较少的资源，却有可能创作出市场大卖的创意新作，正所谓船小好掉头，很多大型游戏开发商也乐意采用此模式。Ncsoft 就颇为精于此道，在公司内部设立了多个游戏研发小组，《永恒之塔》（Aion）的制作团队 Team Aion 以及备受外界期待的大型网络游戏《剑灵》（Blade & Soul）的开发组 Team Bloodlust，无疑算是业界耀眼的明星。硬币的另一面是，如果一款受到瞩目的作品最终以失败告终，游戏公司往往会失去耐心，很可能决定解散整个制作团队。在当前的游戏业，大公司的内部小团队，往往处在一种微妙而不稳定的生存状态之下。



在参与开发《天堂 2》之后，Ncsoft 韩国总部的明星制作人申永泰，希望跳出传统的奇幻领域，打造一款科幻风格的网络游戏，而这款作品要能够同时打动东西方的玩家群体。他认为机器人题材是一个不错的选择，事实上，亚洲玩家钟情于高达等游戏，欧美玩家对于机器人作品也十分热衷，如果将该作定位于休闲游戏市场，很可能会吸引更宽泛的玩家群体。这种纸面上看似可行的想法，让申永泰和 Ncsoft 高层看到了网络游戏业的下一个金矿。他受命组建制作团队，并命名为 Team Beam，而这款休闲向的机器人战斗游戏很快就有了自己的名字：《Exteel》。本作采用 FPS 的系统，大幅简化了操作，让玩家专注于战斗本身。游戏中的机器人并不笨重，相反拥有极快的移动速度以及大魄力的攻击力。此外，还有各种连续技，游戏中的机器人可以双手使用不同武器，近战时，还有丰富的近战武器可以选择。



▲《Exteel》

《Exteel》采用了典型的微交易模式，游戏本体免费，玩家需要使用 Ncsoft 的金币购买机器人的各种组件、武器和技能。本作发生在 2197 年的火星，故事背景几乎一带而过，玩家只需要不断强化自己的机器人即可。不同的部件和武器，可以组合出快速型、防御型、平衡型等类型的战斗机器人，零部件的搭配不仅影响到外形，同时也会左右战斗性能，并获得丰富的特殊技能，比如连续攻击、导弹狂射、紧急躲避等。除了不断改良机器人外，驾驶员也融入了升级元素，在战斗中可以获得经验值。虽然本作看上去有些类似《装甲核心》，但游戏本身硬派的战斗风格，以及刻意的休闲化，让不少特性和创意显得支离破碎。游戏快节奏的战斗是一大亮点，但由于缺乏剧情、以及更富深度的战术，很容易成为一款上手沉迷，但很快就感到乏味的快餐游戏。游戏的战斗场景分为多层，地形十分复杂，但地图上的互动内容少之又少，导致缺乏变化。

《Exteel》的早期版本，甚至没有好友和战队列表，似乎从一开始，申永泰和他的制作团队就不希望本作成为一款生命力长久的游戏。本作既没有休闲游戏的用户黏性，也缺少核心游戏可供探索的丰富元素。游戏在 2007 年上线后，经历了短暂的热潮，很快就陷入了低迷，就像很多遭遇失败的内部制作组一样，Team Beam 没过多久就被 Ncsoft 宣判了死刑。制作团队的一些成员被解雇，另一些则并入《天堂》系列的开发团队 E&G 工作室。2010 年 9 月 1 日，《Exteel》正式停止运营，在给玩家的一封公开信的开头，Ncsoft 用了“天下没有不散的筵席”的说法。事实上，这也是众多内部开发团队的尴尬所在，成也萧何，败也萧何，一款游戏的成功，会让他们在公司内部扶摇直上，而后一款游戏的失败，又会让他们迅速滑落。曾缔造寂静岭成功的 Team Silent，由于后续作品并不出彩，最终没有逃脱被 Konami 裁撤的命运，然而交给外包开发者制作的寂静岭也并未翻身，对双方而言显然是一个双输的结果。



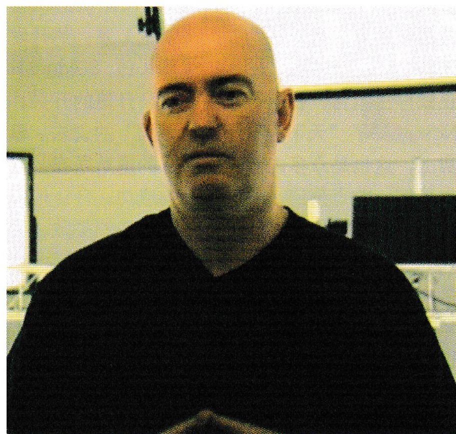
Team SOHO 和 Team Bondi



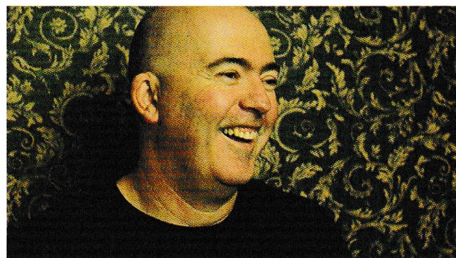
◀ Team SOHO 的公司logo。

本是同根生的 Team SOHO 和 Team Bondi 的最终命运，证明了仅有成功的作品，依然不足以保证小团队的生存，开发效率和商业环境同样重要。1997 年，一群来在英国、美国、俄罗斯和瑞典的年轻游戏开发者，在英国伦敦的 SOHO 区建立了一家小型工作室。这里是伦敦夜生活的核心地带，英国最大的唐人街也坐落于此。据说在四百年前，这里曾经是一片荒野，SOHO 的名字正是来自于猎人打猎时的呼喊声。SOHO 区有来自世界各地的移民，造就了这里多元文化的融合。SOHO 工作室的成员们，大都是夜生活的忠实信徒，在紧张和繁忙的开发工作之余，他们习惯在酒吧小饮几杯，打上几局台球，所以当他们被 SCEE 收编，并被转移到 SCE 伦敦制作室的办公楼时，Team SOHO 的成员们一度感到很不适应，十分怀念昔日的工作地点。

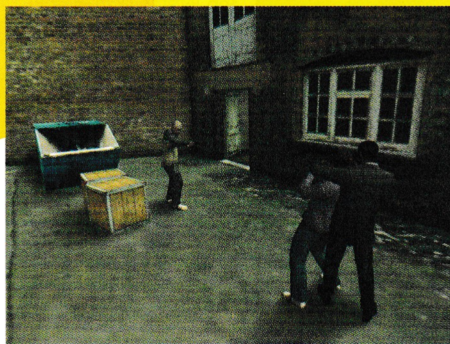
Team SOHO 的首款作品是 PS 竞速游戏《Porsche Challenge》，该作获得了保时捷公司的授权，每辆车可以搭配不同的车手，他们的性格不同，驾驶风格也截然不同，甚至游戏中还引入了车手关系的设定。《Porsche Challenge》最大的特色是可改变的赛道，比如当玩家接近终点时，赛道会突然发生位移，玩家需要行驶更远的距离才能顺利到达终点。Team SOHO 成立初期推出的数款游戏，总体质量不过不失，虽然没有在游戏业出人头地，但是维持运营也不成问题。直到澳大利亚人 Brendan McNamara 加盟



▲ Brendan McNamara 的照片。



▲ Brendan McNamara被称为独裁者。



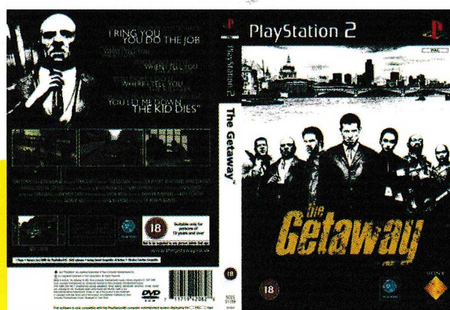
▲《大逃亡》在欧洲销量惊人。



▲当时《大逃亡》也提出了照片级画面的口号。

Team SOHO，担任制作主管，这家小制作组才真正走上了发展的快车道。Brendan McNamara 希望制作一款类似 GTA 的开放式黑帮游戏，他希望这款作品完全取材于真实，整个场景基于现实中的城市。这一设计思路得到了 SCEE 的首肯，起初，这款作品被定为 PS2 的首发游戏，但由于制作内容过于庞大，开发周期屡次延长，最终花去了近三年时间。

2002 年 12 月，Team SOHO 精心制作的《大逃亡》(TheGetaway) 正式发售，游戏的核心宗旨就是真实，游戏收录了伦敦市大量真实的街景，对场景和人物细致入微的刻画令人赞叹。本作的画面十分简洁，甚至不会显示主角体力和游戏地图。虽然本作的 Bug 略显多了一些，在诸多环节上缺少打磨，在完成主线任务后，游戏可供探索的内容寥寥，不过本作在剧情、画面和音乐方面的杰出表现，让它成为当时市场上最具个性的 GTA 克隆游戏之一。本作在欧洲的销量轻松突破百万套，喜笑颜开的 SCEE 决定收购 Team SOHO，并将它和另外一个制作团队 Studio Camden 合并，重组为 SCE 伦敦制作室，同时保留 Team SOHO 的品牌，团队负责人继续由 Brendan McNamara 担当。谈及《大逃亡》的成功，Brendan McNamara 的一席话，道出





▲ Team Bondi 的公司 logo。

了小团队制胜的诀窍，“大家团结而有默契，每个人都在努力将游戏变得更加有趣，而很少受到商业因素的影响，说到底，Team SOHO 是个十分纯粹的游戏开发团队，这里没有商人，更没有演员。”

很快，《大逃亡 2》就被提上了开发日程，本作讲述了一个全新的故事，采用了多主角、分支剧情的设定，强化了游戏追求真实的理念，形成了区别于 GTA 系列的自我风格。《大逃亡 2》的画面表现进化明显，除了街头枪战和汽车追逐，本作室内场景的戏份明显增多，还加入了颇为刺激的房顶追逐战。前作别扭的补血方式，改为通过服用药品来恢复体力。游戏整体表现更加成熟，Team SOHO 也跃升为索尼麾下的王牌制作组。值得一提的是，此后在外传作品《大逃亡：黑色星期一》中，Brendan McNamara 希望让游戏的真实性更上一层楼，他开始关注角色表情和动作的捕捉，试图从技术上提升游戏角色脸部表情演绎的逼真程度。如果说，本作新加入的边开车边枪战的内容，为此后 PSP 游戏《伦敦黑帮》奠定了契机，那么 Brendan McNamara 在人物表情领域的探索，则为日后《黑色洛城》打下了坚实的基础。



▲ Team Bondi 的办公室前台。

由于 PS3 发售后遭遇了严峻的市场挑战，索尼麾下的制作室进行了大规模的内部优化整合，开发效率成为了重中之重。当时，Brendan McNamara 领导的 Team SOHO 正在秘密从事《大逃亡》PS3 新作的研发，由于在表情捕捉技术领域花费了太多的时间和精力，严重影响了游戏的开发周期。最终，索尼决定将有限的资源优先投入到其它项目之中，《大逃亡》新作被暂时搁置。这项决定直接导致了 Team SOHO 的瓦解，Brendan McNamara 宣布离开索尼，而团队的其它员工则被并入 SCEE 的各个项目组。值得一提的是，尽快这次分手难言愉快，但 Brendan McNamara 还是同索尼保持了不错的合作关系。在他回到了自己的祖国澳大利亚后，宣布组建 Team Bondi，开发一款 PS3 独占游戏《黑色洛城》，Brendan McNamara 决心不惜一



▲黑色洛城的宣传图，主人公 Cole Phelps。

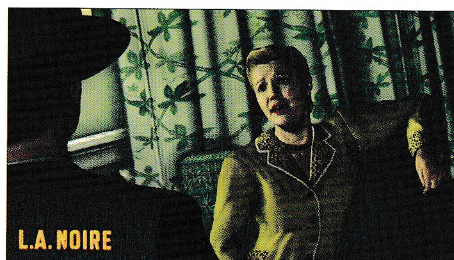
切代价将他在角色表情技术领域的探索坚持到底。

Team SOHO 落幕了，Team Bondi 短暂而辉煌的传奇才刚刚开始。起初，大部分《黑色洛城》的项目资金来自于 SCEE，由于 Brendan McNamara 力主研发的“MotionScan”动作捕捉技术不仅费时，而且占据了大量资源，SCEE 表示无意再继续提供资金支持。2006 年 9 月，Rockstar 宣布同 Team Bondi 达成合作协议，负责代理发行《黑色洛城》。由于在表情和动作捕捉领域耗费了大量精力和时间，《黑色洛城》在 2009 年之前几乎无望发售。为了促使 Rockstar 继续支持自己在这一技术上的探索，Brendan McNamara 为 Rockstar 高层描绘了一幅颇具想象空间的图景——“MotionScan”技术研发成功后，可以授权给其他游戏开发商，赚取大量利润。《黑色洛城》开发历时 7 年之久，除非销量千万套，否则很难有利可图，因此 Rockstar 决定将本作跨平台发售，并支付给索尼数百万美元的赔偿金。可以这样说，《黑色洛城》令人难以忍受的漫长开发周期，为最终 Team Bondi 和 Rockstar 彼此交恶埋下了伏笔。

无论如何，《黑色洛城》代表了当前交互娱乐产业的最高实力，游戏完美重建了 1940 年代的洛杉矶，将探案、解谜、动作射击元素和浓厚的黑色犯罪电影风格巧妙融合。更令人惊叹的是“MotionScan”动作捕捉技术的实际效果，游戏角色的表情如同真人般自然流畅的变化。据悉，本作的对白量超过 2000 页，人物的动作和表情捕捉数据接近 200TB，在摄像机前，真人表情的细微变化，哪怕是皱眉头，也会被捕捉、还原到游戏的 3D 形象中来，犹如照镜子一般。Brendan McNamara 骄傲的宣称：“尽管《神秘海域 2》和《质量效应》在这方面的表现都很棒，但表情刻画依然有所欠缺，总有些地方会让你感觉到生硬而不真实。玩家知道什么样的表情是真实的，任何细节都会被他们发现。在《黑色洛城》中质询嫌犯，你可以根据他们的脸部表情，判断出有没有撒谎。”

《黑色洛城》的全球销量接近 400 万套，获得了来自媒体的极高赞誉，但由于开发周期过长，还是将 Team Bondi 拖向了深渊。Rockstar 指责他们因为种种失误，而延误了游戏的制作时间，由于存在诸多违约行为，Rockstar 声称将减少支付销售红利，而 Team Bondi 则反唇相讥，认为从一开始，Rockstar 就缺少对制作团队的尊重。此后，整个事态变得更加混乱，一些 Team Bondi 的前员工，创建了 lanoirecredits.com 网站，宣称有数十位开发者没有被写入《黑色洛城》的制作名单，他们中的多数人不是中途离开，就是在游戏制作接近完成时，被 Team Bondi 解雇。与此同时 IGN 也发表了一篇题目为“《黑色洛城》为什么开发了 7 年之久？”的文章，Brendan McNamara 承认为了确保游戏制作完成，牺牲了部分员工的利益。虽然各方各执一词，但 Team Bondi 悲剧性的结局本不该发生，作为公司主管，Brendan McNamara 难逃其咎，他本人过于宏大的梦想最终拖垮了根基不稳的 Team Bondi。

2011 年 8 月中旬，Team Bondi 正式被一家会计师事务所接管，随后，澳大利亚公司 KMM 宣布收购 Team Bondi 的主要资产，部分员工得到了在 KHM 的工作职位。《黑色洛城》系列的版权则由 Rockstar 获得，Brendan McNamara 黯然离职。在游戏开发过程中，拒绝轻易做出妥协是一回事，不计成本的投入则是另外一回事，Brendan McNamara 固然可以骄傲的宣称，Team Bondi 的团队当中没有商人，但他们也不应背离基本的市场法则。小团队在当前产业环境下的衰落，一方面是发行商的急功近利，另一方面其自身也存在问题。更高效的开发模式，内部严格的成本控制，显然比慢工出细活的市场风险要小得多。当然，Team Bondi 的结局，并不意味着“延期即死期”，事实上，在游戏产业界存在着少数几个小团队，即便经手的项目屡次延期，他们依然可以高枕无忧——比如大名鼎鼎的 Team Ico。



▲《黑色洛城》逼真的人物表情。



▲《黑色洛城》真实还原了 40 年代洛杉矶的风貌。

Team Ico 和 Team Meat

谈到《最后的守护者》的制作理念，上田文人表示，“我想要创作一个尽可能完美的角色，我的意思是，尽可能的自然，它会让玩家感觉到，这个角色是活生生地存在的。我会竭尽全力，塑造出一个自然而有生气的角色。”没错，在精益求精的追求自然的同时，《最后的守护者》的制作周期则显得非常“不自然”。2008 年 1 月，索尼突然公布了一张 Team Ico 最新作品的宣传图，一年后，上田文人在游戏开发者大会上表示，本作的内核将更接近于 ICO，同年 E3 展会上，《最后的守护者》终于揭开了神秘的面纱。游戏最初预计在 2010 年发售，随后推迟到 2011 年秋季。几个月前，上田文人发表了一封致玩家的公开信，再次将游戏的发售日期推迟到 2012 年，“Team Ico 的所有成员，正团结在一起，努力工作，用更高效的节奏制作《最后的守护者》，使它不辱第一方的名声。最后，我诚挚的向所有玩家致以深深的歉意，你们还要为它等上更久的时间，我恳请你们保持耐心。”

即使心存抱怨，玩家还是乐意等待，因为



▲ Team Ico 的团队合影。



▲上田文人和《最后的守护者》。



Team Ico将要呈现的东西——情感与互动——实在美轮美奂。无论是《ICO》还是《汪达与巨像》，它们都是优秀的作品，与其他优秀作品的区别在于，这是一种有灵魂的艺术呈现。与任何一种"内向而生"的典型东方文化不同，日本文化具有更多兼容西方文明的开放性和流动性，这种通融体现在上田文人的作品中，使其不仅打有日本特色的烙印，同时也吸纳了来自外界的创造性构思。可以说，上田文人的游戏风格和艺术探求影响了一大批与他同龄的设计者，比如David Jaffe、Ken Levine和Jade Raymond。当年，David Cage之所以选择由索尼发行《暴雨》，一个主要原因是，"索尼曾打造出《ICO》和《旺达与巨像》这样与众不同的作品，我相信他们会给予我充分的创作自由。"尽管Team Ico的作品销量并不高，但俨然已经成为游戏业的创新图腾，这种影响力正是索尼所追求的，因此他们对待这家慢工出细活的制作室十分有耐心，甚至不惜做出并不符合商业惯例的决定。

那么，《最后的守护者》屡次延期的根本原因是什么？缺少充分的研发准备，技术力普遍下降，是日系厂商面临的共通问题。另一方面，上田文人本身精益求精的开发风格也是一个重要因素。1997年从Taito跳槽到SCEJ的海道贤仁，曾担任《捉猴啦》游戏设计师和助理制作人，此后加入Team Ico，先后与上田文人合作开发了《ICO》和《旺达与巨像》，事后他回忆说，"如果想到一个更好的方案，（上田）会毫不犹豫的将前面的工作推倒重来。"上田文人此前两款作品为他积攒了巨大的声望，加上索尼相对宽松的开发氛围，让这位游戏大师能够随心所欲的施展自己的才能，因此游戏延期也就不足为奇了。客观地说，Team Ico的成功很难复制，他们更像是游戏产业的特例，在多种因素的共同作用下，才成就了Team Ico今日的独一无二。

一个被外界忽视的事实是，Team Ico内部的人员流动其实相当频繁，作为一支以上田文人为核心和主导的小团队，很多员工在提升了自己职业生涯的开发成色后，往往会选择更大的施展舞台。截止到目前，先后参与过《ICO》、《旺达与巨像》和《最后的守护者》开发项目的成员，除了上田文人本人外，只有他的老搭档小林康秀和细野准一。今年上半年，一度传出上田文人离开SCEJ的谣言，他本人很快做出了驳斥。近日，索尼全球工作室总裁吉田修平披露，目前Team Ico制作团队承受着巨大的压力，《最后的守护者》开发状况不容乐观。对上田文人来说，另一个不好的消息是，索尼高层中对其格外青睐有加的SCE主席佐藤明在8月31日正式退休，这位当年提出"所有游戏在这里集结"口号的Playstation功勋人物，一直是社内上田文人最大的支持者。失去后盾的上田文人，惟有率领Team Ico如期推出《最后的守护者》，并取得不亚于前两作的成就，才能继续保持Team Ico的独特存在。



▲《最后的守护者》



▲ Edmund McMillen（左一）。

如果要罗列2010年最令人难忘的原创游戏，《Super Meat Boy》无可争议的会在这份榜单中占据一个位置。他是一款像素风格的2D动作游戏，拥有独特的创意，颇具挑战性，玩家将操纵红色的食肉男孩，闯过各种设计巧妙的障碍和陷阱，最终解救被邪恶博士绑架的女友绷带妹。本作的XBLA版本一举囊括了业内众多大奖，并获得了不错的销量。《Super Meat Boy》共有三百余个关卡，每个关卡由丰富的地形和道具构成，游戏上手十分容易，主要就是跳跃和加速两种动作。不过，游戏中的跳跃包括三种高度，再搭配加速功能，还是比较考验玩家的操控技巧的。除了食肉男孩，游戏还可以切换其他角色，每个角色都有自己的专属特长，分别对应不同的地形。虽然游戏没有生命数量的限制，不过某些高难度的障碍物，以及收集绷带的任务还是充满了挑战性。

《Super Meat Boy》的两位作者，是独立游戏制作领域的开发明星Edmund McMillen和Tommy Refenes。他们两人的经历和性格，在很大程度上决定了他们的公司Team Meat将走上一条与众不同的发展道路。Edmund McMillen以创作独一无二的视觉风格和创新的设计而闻名，他非常注重关卡设计的精巧，主张在提升难度的同时，提供给玩家具有吸引力的奖励内容。Edmund McMillen出生在美国加州的圣克鲁兹，小时候他喜欢独自呆在家中，最大的乐趣就是画画，主题是各种怪物。他的班主任甚至建议McMillen的家人，带他去做精神检查。家人认为他很怪，只有外祖母一如既往的夸赞和支持他。大学毕业后，Edmund McMillen开始制作独立游戏，大部分是Flash作品，他的成名作是一款名为《Gish》的2D平台游戏，风格鲜明，骨子里透着Edmund McMillen魔鬼般的创意。



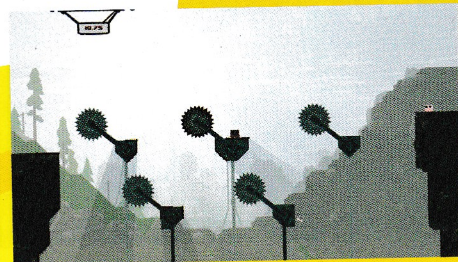
▲ Tommy Refenes（左一）。

《Gish》的主角是一个沥青球，他有一个人类女朋友Brea，某天被一个神秘人物绑架了。游戏的最终Boss是Gish的前伙伴Hera，以前曾向他表白而被拒绝，怀恨在心的Hera于是绑架了Brea。游戏故事有两个结局，一个是Brea最终失足掉进了熔岩池，Gish只能孤独一生，另外的结局则是搭救成功，两人最终结婚，并成为地球上首个跨种族的婚姻。在游戏中，Gish有四种能力：变粘，变重，变滑和跳跃，变粘时，Gish可以翻墙，变滑时，它可以在管道中滑行，变重则可以快速下降或者砸死敌人，而且这些能力还可以组合使用。值得一提的是，Edmund McMillen还曾参与制作大红大紫的创意游戏《时空幻境》（Braid）的制作，设计了主人公蒂姆最初的形象。《Super Meat Boy》取材于两人制作的同名Flash游戏，制作过程并没有想象中轻松，Edmund McMillen住在加州，而Tommy Refenes则生活在北卡罗来纳州，他们创建了Team Meat，并制定了两条基本准则：不为任何人工作，也不会雇佣别人为自己工作。用一句话来概括：他们格外看重自己独立游戏开发者的身份。

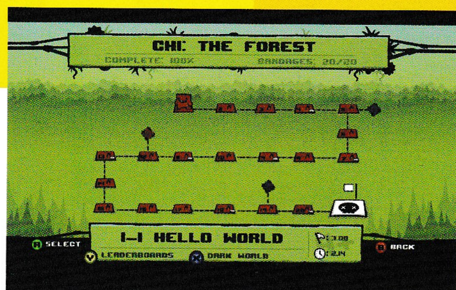


▲《Super Meat Boy》的宣传图。

"我们很清楚自己想要的是什么，像我们一样的独立游戏开发者大有人在，与上个世纪80年代相比，如今制作一款成功的独立游戏变得愈发困难，但是有尝试，才会有成功的可能。"Edmund McMillen用十分坦诚的态度，归纳了自己成功的原因，"大家喜欢我们的游戏，因为它充满诚意，成功的作品，不一定具有多么大的革新，多么独树一帜，最重要的是，它的开发者热爱游戏，并将这种激情传递给玩家，尽管我们做这款游戏十分辛苦，但真的没想过怎么拿它来赚钱。"在Edmund McMillen看来，如今很多主流游戏开发商已经背离了游戏开发的真正价值，那些外表光鲜的游戏，很多只是纯粹的商业，"开发商冒着风险谋取高回报，如此循环，这只是一场商业游戏，到最后，没有人去关注如何创新。



▲《Super Meat Boy》



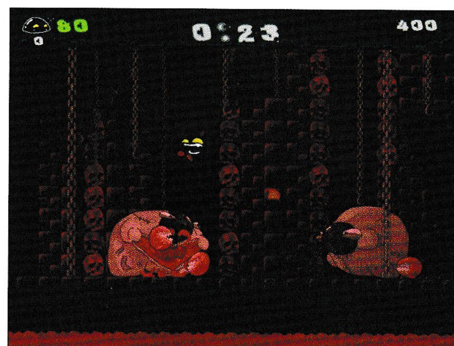
▲《Super Meat Boy》

而独立游戏则完全不同，要想成功，你必须创新，必须做得更好。”

在Edmund McMillen的个人网站上，一度因为开发资金短缺，而销售自己制作的，包含游戏、视频和漫画内容的CD，来获取额外的资助。随着《Super Meat Boy》的成功，如今Edmund McMillen不用再担心资金问题，但他认为自己并未改变太多——尤其是独立游戏开发者特有的固执。因为感觉到索尼对他们的轻视，Team Meat否决了《Super Meat Boy》登录PSN的可能，甚至因为游戏超出了任天堂对Wiiware游戏的容量限制，需要对文件体积进行压缩，Edmund McMillen却不愿意妥协，这两项决定让Team Meat损失了大笔金钱，但是两个人对此毫不在意。Tommy Refenes说道：“独立游戏一定会延续下去，因为终归会有人只愿意从事独立作品的开发，新的小组会不断地涌现，所以，我相信，独立的精神是永存的。”Tommy Refenes从11岁就开始编程，18岁已经是这个行业的顶尖一员，但实际上他根本没有上大学。在接受采访时，他直言不讳的表示：“如果你想成为一名程序员，那么，就不要上大学。”

Tommy Refenes近来最引人关注的事迹，莫过于他对苹果公司大获成功的App Store的猛烈批评。在2010年3月的游戏开发者大会上，他宣称苹果的软件商店是糟糕和令人厌恶的，充斥着大量简陋的，类似上个世纪80年代老虎掌机上的游戏。Tommy Refenes甚至特意在App Store上推出一款名为《Zits & Giggles》的游戏，用来继续嘲讽App Store，这是一款通过点击屏幕来戳破泡泡的游戏。在他发表富有攻击意味的演讲一周后，苹果公司就将这款游戏从应用商店中删除。Tommy Refenes对此评论说，“我认为，你在App Store上销售游戏的目标用户群，他们不必是玩家。App Store上有些游戏确实卖的不错，但大部分情况是，像《街头霸王》或者《刺客信条》这样的游戏，只是在单纯地出卖品牌，就跟以前的老虎掌机一样。”Tommy Refenes为此多次质询苹果公司，他认为自己的游戏并未违反App Store的任何规定，但苹果的工作人员并未给出明确的答复。

不过，《Zits & Giggles》被下架，很可能和Tommy Refenes的一个行动有直接关系。为了了解App Store的盈利规则，他决定做一个实验，将游戏的价格从0.99美元上涨到15美元，当天就有三名用户购买这款游戏，而当他将游戏的价格改为50美元时，又有4名用户为此买单。于是，Tommy Refenes不断的涨价，当《Zits & Giggles》的售价被提高到400美元时，不可思议的事情发生了，竟然有14名玩家购买了这款天价游戏。很快，苹果公司做出了反应，将这款游戏立刻下架。Tommy Refenes的做法确有胡闹之嫌，但是敢于挑战产业巨无霸公司的权威，蔑视现有的行业规则，又是独立游戏开发者身上难能可贵的品质。Edmund McMillen和Tommy Refenes正在从事下一款独立游戏的研发工作，他们承认因为自己的性格和言论，让Team Meat失去了不少赚钱的机会，但两人依然乐在其中，“这是我们作为独立游戏开发者的天性。”


▲《Gish》

Wolf Team和Team Ninja



2007年10月25日，是一个让不少日本玩家感到欢呼雀跃的日子，日本TELNET公司正式宣布破产倒闭——尽管作为垂死挣扎，这家公司在奄奄一息之际，倒行逆施的将玩家心目中的佳作，《梦幻战士》、《亚克斯战记》等陆续推出18禁改编游戏。其实，早在当年因天才开发团队Wolf Team的分崩离析，就注定了这家公司已经名存实亡。在上个世纪80年代末，90年代中期，日本TELNET公司麾下的得力干将Wolf Team，以擅长设定宏大的游戏世界观以及细腻的剧情，尤其是悲情的故事手法，受到游戏玩家的一致好评，《梦幻战士》和《亚克斯战记》就是他们作品中的优秀代表。然而，在同Namco联手制作《幻想传说》期间，Wolf Team同母公司高层的关系逐渐恶化，而Namco擅自更改游戏的主体设定，成为双方关系彻底破裂的导火索。大批Wolf Team的成员递交了辞职信，团队主管五反田义治等人，创建了日后大获成功的Tri-Ace公司，而成为孤家寡人的日本TELNET公司则走上了一蹶不振的绝路。


■五反田义治


▲安田善巳和坂垣伴信。

类似的事件在15年后再次爆发，Tecmo社长安田善巳同旗下核心制作团队Team Ninja的领袖坂垣伴信交恶，最终两人爆发了激烈的冲突，并殃及了整间公司。据悉，两人的宿怨由来已久，自2006年就任Tecmo社长后，安田善巳一直希望削弱坂垣伴信在社内的地位和影响力，两人在产品和公司发展方向方面分歧很大，桀骜不驯的坂垣伴信对安田善巳颇多微词，屡有不敬。比如在接受媒体采访时，坂垣公开炮轰《忍者龙剑传》PS3版，“这游戏实在毫无新意可言”，而本作恰恰是安田善巳在幕后推动的。2008年6月3日，《忍者龙剑传2》发售当日，坂垣伴信突然宣布辞职，并表示已经在5月14日正式起诉Tecmo公司。借助《忍者龙剑传2》发售的媒体高曝光率，这一事件持续发酵，Tecmo公司股票下跌了近3成。坂垣伴信希望借助官司和社会舆论来影响Tecmo股价，进而让对方屈服，大批Team Ninja的核心员工追随老大哥出走，并扬言起诉Tecmo，追讨奖金和加班费。



▲Team Ninja的logo。

一场普通的员工奖金纠纷逐渐演化成Tecmo的大动荡，安田善巳的领导力和危机处理能力备受外界质疑。此后不久，在失去公司股东会支持的情况下，他被迫提交了辞呈，然而坂垣伴信的出走，已经成为无可挽回的事实。对一支小团队而言，失去精神领袖往往意味着致命的打击。随着昔日的“小弟”早矢仕洋介执掌Team Ninja的帅印，这家曾经灵气十足的团队却有些后继乏力，DS版本的《忍者龙剑传：龙剑》以及Wii平台游戏《银河战士：另一个M》并不出彩，而备受期待的《忍者龙剑传3》，又因为加入过多的QTE内容，而受到玩家们的非议。尽管早矢仕洋介有言在先，“虽然制作人变了，开发团队也是新面孔，但是Team Ninja的DNA不会改变，我们对此充满信心。”但是外界依然体会到失去精神领袖的Team Ninja是多么的元气大伤。


▲《忍者龙剑传3》

拯救失落的历史

——透视游戏产业的“保存危机”

文 清国清城 美编 心の永恒

垃圾桶、填埋、焚化、废弃、删除……每时每刻，在游戏的世界里，这些表示垃圾处理的词汇在不断上演。每天被当做垃圾处理掉的有游戏的源代码，有用于开发游戏的电脑硬件，有关卡设计图纸、人物设定图纸、资料文件、市场宣传材料等等……

制作一款游戏的背后，往往有着令人咋舌的资料量，而其中有很大一部分将被永远地废弃。惟一留下的，也许只有游戏的名字，或者最终上市的成品。随着时间的流逝，许多游戏开发团队解散，或者整个公司解散，很多游戏资料就在这样的剧变中消失。其中某些内容也许还在某个资料架、壁橱、仓库或者车库里长眠，等待它们的也许终究是被填埋的命运。

有人认为，保留游戏资料毫无必要，他们认为游戏是一种短期娱乐，而有些人认为这是在抹杀历史，游戏产业正出现"保存危机"。游戏产业总是在向前看，不断追求更新更强的技术，期待着画面更好、规模更大的续作，让悉心保护的历史以复刻或重制游戏的方式重现的经典之作，却被视为骗钱行为。对待经典，我们远没有电影、音乐等其他娱乐行业那么虔诚……

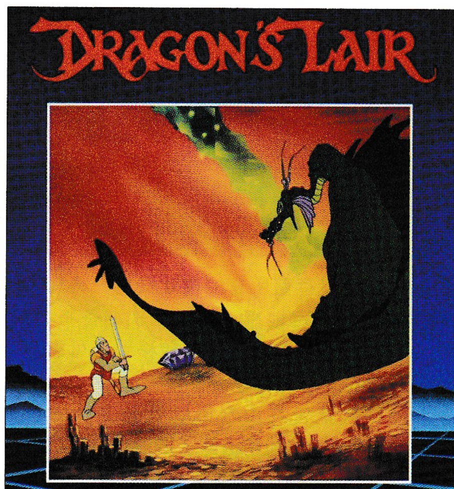
启动游戏历史拯救计划

游戏既是一种娱乐产品，也是一种 IT 产品，随着技术的进化，企业的变动，许多游戏资料乃至游戏本身也许难免被时间的洪流永远冲走。不过近年来业界开始激辩游戏保存的必要性。许多游戏资料的丢失已经严重影响到了新作的开发，许多制作人在访谈中经常提到游戏开发资料的丢失给他们造成的苦恼，许多经典名作因此失去了重制或再版发行的机会。因此不少游戏开发商开始启动"游戏资料拯救计划"，从一些看起来不大可能的地方寻找旧游戏软件与硬件，让一些经典之作重见天日。过去两年来，全球游戏开发行业展开了关于"游戏保存"这一主题的调查，其中包括微软、索尼、Capcom、SEGA、NBGI 等大公司，揭示了令人遗憾的事实，以及从未被透露的轶事。

规模虽小、却也曾辉煌一时的 IREM 表示，从 1980 年代以来，他们就没有保存过完整的游戏源代码，不过他们开发的所有游戏都保留了完整的 ROM，不过能够运行这些游戏 ROM 的主机很快就要坏掉了，而且迟早会破损到无法修复的地步。

作为日本最老牌的游戏公司之一，Taito 曾凭借一款《太空侵略者》开创了日本游戏产业的第一波大热潮。怀旧的 Taito 在游戏保存方面做得比较到位，不过还是有许多宣传资料丢失。在 Taito 内部制定了关于保护其游戏媒体的规定，在某些情况下，Taito 会将其旧主机的游戏资料转移到可靠而安全的存储介质上，而其街机的硬件、ROM、印刷电路板都会被保存下来。近年来随着手机游戏的流行，Taito 准备将很大一部分的老游戏移植到手机上，或者推出家用机的合集版本。

Digital Leisure 这个名字对大多数亚洲玩家来说可能都很陌生，但是要谈欧美游戏业界的游戏保存问题，就不能漏掉这家曾红极一时的公司。在 1980 年代初，该公司制作了最早使用光盘介质的街机游戏《龙穴大冒险》(Dragon's Lair)，该作曾是最流行的街机游戏之一。可惜的是 Digital Leisure 表示《龙穴大冒险》和《疯狗麦格里》(Mad Dog McCree)的源代码都消失或者无法使用了，因为用来保存的媒体介质已损坏。不过 Digital Leisure 后来与外部人员和粉丝们合作，将这些游戏按照原始版本进行了原汁原味地重制，并在新主机上发行。Digital Leisure 还曾打算将当年制作的其他镭射光碟街机游戏重制发行到新主机上，可惜无法获得授权，而且某些镭射光碟游戏的源代码已经丢失。



▲最早采用光盘媒介的街机游戏《龙穴大冒险》。

Throwback Entertainment 谈到了他们遭遇的"物流噩梦"。这家公司同样是玩家们陌生的名字，几年前，早期美国三大游戏发行商之一的 Acclaim Entertainment 破产，将其全部游戏资产进行拍卖，Throwback 购买了 280 款游戏，她们的计划是建立一个资料中心，利用电脑、网络系统和通过 eBay 买来的一些旧硬件拯救那些濒危的游戏源代码。这些积攒了 25 年的源代码就保存在位于纽约 Glen Cove 的原 Acclaim 总部。

Intellivision 是早期美国游戏产业最具影响力的公司之一，当年他们为美泰玩具公司开发的 Intellivision 游戏机与雅达利 2600 游戏机展开了史上的第一轮主机大战。Intellivision 的 Keith Robinson 还记得他是如何拯救 Intellivision 游戏的源代码。当时美泰公司将其 8 英寸软盘驱动器变卖，要把保存在软盘上的 Intellivision 游戏源代码读取出来，这是必备的硬件。于是 Robinson 只能到处寻找那家将软驱买走的公司，然后从该软驱的原生产商那里搞到了沉睡于旧仓库中的缺失零部件，才终于使软驱能正常运作。最后 Intellivision 的游戏源代码被成功转移到新的存储介质，2010 年 10 月，这些游戏被作为合集推出了 NDS 版，iPhone 和 iPad 用户也可以从 AppStore 下载。



□古老的 Intellivision 游戏机。

微软在游戏业的历史不算长，却有一个专



▲雅达利游戏机的原始宣传资料。



▲经典的《太空侵略者》街机筐体。

门的部门负责存储所有的游戏资料，将其分门别类保存在特定地点。目前微软准备将2000年之前开发的游戏从旧媒介转移到更可靠的新存储介质。

而任天堂曾在由岩田聪社长主持的系列“Iwata Asks”访谈中透露了游戏保存情况。因为任天堂的经典作品经常被再版发行，比如1985年开始制作的《塞尔达传说》FC版设计文件就在今后的20多年时间里被数次使用，用于开发《塞尔达》新作的参考。此外，任天堂也表明了Wii的“虚拟主机”服务在保存经典游戏，让新玩家感受经典作品乐趣方面的作用。

SCEA也利用PSN及其Home Arcade服务为老游戏“延长生命周期”。作为一家主机厂商，索尼有时也保存一些第三方的游戏，不过具体需要视地区以及与第三方之间的合同情况而定。索尼也表示，将那些硬件已经不存在的游戏源代码恢复是一件极其困难的事，BIOS的过期或者修改可能会对PC硬件与开发工具的长期保存造成很大的麻烦。

雅达利 :掩埋历史



□臭名昭著的《E.T.》据说被埋掉了上百万张卡带。

有些游戏公司不大愿意讨论关于游戏保存的问题，某些公司表示这涉及到商业机密，而有些公司干脆就没有保存任何游戏历史资料。

某家曾开发游戏机和软件的电器制造商表示，他们曾组织了一次大搜索行动，为配合此次业界大调查，曾在其海外的公司资料库中寻找旧游戏资料，其结果令人吃惊——在其资料库中完全找不到任何旧主机相关的硬件、软件或源代码，结果该公司只能放弃对此调查的参与，并表示将会详查游戏资料丢失的原因。事实是这些资料大多被扔进了垃圾桶或者已遗失于永远也找不到的角落。

一些分散在各地的开发团队回到他们的公司总部，却发现前门紧锁，他们的雇主已经破产——这样的事例并不少见。公司管理层与开发团队的工作是分离的，管理者可能并不知道存储设备中装的是什么，或者资料架、抽屉、柜子里的东西该不该扔掉。在公司破产、重组或者搬迁之时，这些内容有很大的可能性被丢弃。

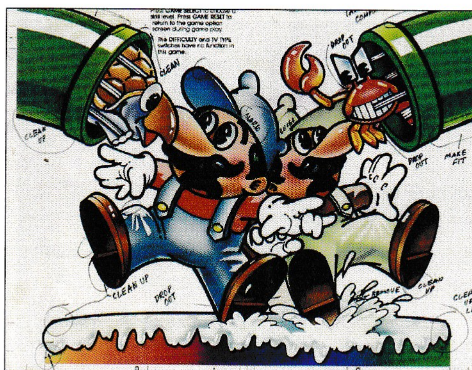
在1990年代末，不少日本游戏公司关闭了北美分部，其街机与开发资料无处安放，运回日本又过于麻烦，日本总部通常会选择将资料丢弃。美国本土公司在破产或遭遇困境时也经常采取废弃、填埋的方式。最著名的就是雅达利，当年雅达利发行的《E.T.》销量惨败，卖不掉的游戏卡带被运到沙漠的填埋场里填埋，据称被埋掉的卡带超过百万张，当时不少主流媒体都对此大力报道，令人唏嘘不已。其实雅达利不仅埋掉了生产过剩的游戏，也将其游戏资料当做垃圾处理。在1984 ~ 1985年间，雅达利将不少废品回收者带到他们的仓库里，将游戏源代码、资料文件和宣传资料秤斤卖。当时贱价买下雅达利公司的Tramiel家族要求尽快将废弃物品与家具清理掉，同时裁掉了数千名员工，卖掉了堆积成山的雅达利办公室设备用于筹资。

据圣何塞A.P. Construction公司副总裁Patty Ansuini回忆，当时雅达利在其位于Santa Clara附近的仓库里进行了办公室器材的大甩卖。据《圣何塞水银新

闻》报道，Ansuini 当时花了 125 美元从雅达利的仓库里买了一个上了锁的双层档案橱柜，当时她被告知可以随意处置橱柜中的内容，而她本人并不知道柜子里装着雅达利的游戏开发资料。后来他把柜子运到一个建筑工地，找了个开锁匠才把锁打开。里面的内容让她和她的丈夫震惊——放在纸板箱里的文件夹足足包含了 84 款雅达利 2600 游戏的源代码，包括《吃豆人》、《大金刚》等名作，还有一个文字处理软件。柜子里甚至还有没机会上市发行的不少游戏样本的源代码，比如根据电视剧《Dukes of Hazard》和电影《Gremlins》制作的游戏。

前雅达利程序员、著名游戏设计师 Chris Crawford 还记得那一天 Ansuini 购买的柜子里发现的内容，他清清楚楚地记得当时雅达利的资料橱柜就放在加州太阳谷 Borregas 大街 1272 号楼的二楼，当时该楼是雅达利 2600 游戏的开发基地。而那些保存在橱柜里的游戏资料一般由三个部分组成：印刷在纸上的游戏源代码，几张皱巴巴的计算机用纸整理成一小叠；还有保存了源代码的 8 英寸软盘；最后是插在电脑主板上的 EEPROM，包含可运行的最终结果代码。游戏开发人员将游戏制作完成后，最后的一个步骤就是将这些资料提交给秘书。

发现了资料宝藏的 Ansuini 做出了一个高尚的决定——她准备将所有游戏资料送还给雅达利公司。她给雅达利总部打了好几个电话，与雅达利安保部门人员多次联络。她甚至打算面见当时的雅达利总裁 Sam Tramiel，然而没人答复她的电话。最后还是通过《圣何塞水银新闻》的记者联络了 Crawford，通过他的关系找到了当时雅达利市场部副总裁 James L. Copland。Copland 派了三名员工到



▲《马里奥兄弟》的设计资料出现在雅达利的资料库中。



▲点阵图时代的关卡设计在纸上完成。



▲在雅达利的历史上，有过许多不为人质的产品。

Ansuini 的建筑公司驻地，取回了包含 86 款雅达利 2600 游戏源代码的资料，将其存放于雅达利的新仓库。

这则报道传开后，当初雅达利进行拍卖的另一个客户也闻风而来。加州 Plesanton 的 Cort Allen 来到了雅达利的新仓库。Ansuini 只不过购买了一个资料橱柜，而 Allen 当初购买了 44 个，但是这些橱柜中并没有游戏源代码。尽管如此，在橱柜中发现的东西也很令人吃惊。

当时 Allen 开办的 Quest 咨询公司需要一个集成电路测试器，他从雅达利的员工那里听说他们仓库拍卖的用品中就有测试器。于是 Allen 来到加州 Milpitas 的 Sycamore Drive，从那里的雅达利仓库买了一套 Megatest Q8000 测试系统，用于测试可编程只读存储器（PROM）。他还记得那一天的混乱情形：

“我看到了无数全新未卖的游戏装在盒子里，还有很多街机、家具、橱柜、办公设备等。几辆 18 轮大卡车开进了码头，那些物品被飞快地从雅达利的仓库搬到大卡车上。”

几天后，Allen 被告知雅达利又开始了新一轮的清仓处理，每个档案橱柜的处理价格低至 2 美元。与 Allen 共用一个办公室的朋友买了 4 个，把它们搬回了自己的办公室。Allen 朝他朋友买的橱柜里瞅了瞅，发现了雅达利的文件，于是他决定再跑一趟雅达利的仓库，那里正在进行又一次混乱的大甩卖。这次 Allen 想要的不是柜子，而是柜子里的东西。在他看来，这是一场悲剧，雅达利的历史被放到一个个的手推车上，倒进外面的垃圾桶。

Allen 问仓库卸货区的一位雅达利员工，看他能不能把剩下的 44 个木质文件柜买下来。雅达利员工同意以每个柜子 2 美元的价格进行处理，但坚持将柜子里的所有物品倒进垃圾桶，他们认为这样便于 Allen 将更轻的柜子搬回家。Allen 小心翼翼地问雅达利员工能不能把柜子里的东西留下来，对方困惑不已地答应了，于是 Allen 运着 350 磅重的雅达利档案柜回家了。

在档案柜里，Allen 发现了不少好东西，包括雅达利代理发行的多款游戏的水彩画设计图，包括 Namco 的赛车游戏《Pole Position》和《打气球》。还有雅达利自己开发的游戏，包括《雅达利篮球》、《雅达利高尔夫》等游戏的图纸和插画。最让 Allen 好奇的是一款神秘主机的游戏设计图，这部主机叫做“Kee Games 视频游戏系统”。在其市场宣传资料中发现雅达利准备与西尔斯百货店合作进行该主机的推广。另外在柜子里还有一些雅达利游戏的法语、德语、西班牙语和意大利语版的说明书。

某些橱柜中的珍贵资料揭露了雅达利试图模仿任天堂的秘密计划。当时雅达利从任天堂那里秘密获得了马里奥与路易的角色授权，在某些雅达利游戏卡带的封面和说明书里出现了马里奥与路易的插画。这应该是因为当时《超级马里奥兄弟》尚未诞生，马里奥的知名度还不是很高，而且任天堂还要借助雅达利的销售渠道在美国发行游戏产品。

总的算来，在这些橱柜里总共包含了 2000 多份涵盖雅达利 1981 ~ 1983 年历史的珍贵资料。在 2007 年，有专家对这些资料进行了估价，得出的结论是大约值 15 ~ 25 万美元。在 2007 年 6 月拍卖公司对这些资料进行了拍卖，关于拍品的详细描述至今仍可在 Sotheby 的网站中找到。但是在纽约举办的拍卖会上并未找到买主，Allen 不得不出钱把物品又运回自己家。目前他仍保留着橱柜中的所有物品，希望有朝一日找到识货的买家，将拍卖的收入用于支付两个孩子的大学学费。Allen 说：“当时我将它们买下来的时候，想的是这样就能把雅达利的历史保留下来。这是一个宝贵的历史资料库，记录了许多名作的设计过程。有游戏设计师手绘的角色设定图。因为这些都是原始文件，全世界仅此一份，我相信总有一天它们会很有价值的。任何一个原因都可以构成我购买那些柜子的充分理由，而且如今我已保存了 20 多年。我希望它们保持完整，希望有人能将 161 份资料拼起来，构成每一款雅达利游戏的开发与设计史。”

对于这些资料，Allen 也有些不舍。每次他翻看资料时都很享受，不过他认为自己并非这些资料最合适的保存者，应该将该它们摆放于资料馆或者博物馆之类地方。Allen 经常接到游戏收藏家的电话，想从他手里买些经典游戏的设定图原稿，不过他还是希望将所有资料完完整整地卖给哪个收藏机构。

附带一提，Allen 的朋友在买下那 4 个资料柜的几年后，就把里面的资料文件全扔掉了。

经典重生

收藏家们相信从游戏公司那里得到的游戏开发原材料很有收藏价值。特别是近年来怀旧之风盛行，不管多古老的游戏都被作为合集在新平台上推出，变成迷你游戏以下载方式推出的老游戏更多。有时候游戏公司只能从收藏家那里购买游戏的原始资料，尤其是对移植十分重要的游戏源代码。

著名游戏制作人 Jeff Vavasour 曾参与多款经典游戏合集的制作，包括《Midway 街机珍藏》、《雅达利游戏选集》等，都是由 Digital Eclipse 公司（现已更名为 Backbone Entertainment）开发。Vavasour 自己成立的公司 Code Mystics 最近开发了 NDS 版的《Atari Greatest Hits Volume 1》和《龙穴大冒险》，他清楚地知道源代码的重要性，特别是那些只能在特别设计的街机上运行的游戏。“源代码对于游戏的模拟运行极其实用，特别是在除错方面。一旦有 BUG 出现，了解游戏中的程序运作对于问题诊断非常重要。某些问题没有源代码也能找到原因所在，但是过程非常麻烦。源代码会精确地告诉我们问题的缘由及所在位置。”

G1M2 公司将不少世嘉 DC 的游戏带到了网络服务 GameTap 上，使用的是他们自己开发的模拟器。此外他们还开发了 Wii 的《Data East 街机经典》、PS2 的 SNK 格斗游戏《龙虎之拳》合集，以及《饿狼传说》合集。该公司创始人 Scott Hawkins 说：“一个有趣的例子是，当我们将某体育游戏搬到一个新平台上，游戏中包含许多授权的商标和图案。不幸的是，授权已经过期，所以那些条幅、标志和其他原本获得有效授权的内容都必须删除或替换。幸运的是我们有源代码可用，这样用无需授权的内容替换授权失效的内容就很容易了。如果没有源代码，发行商不得不重新购买授权内容使其继续保留在游戏中，或者将游戏强行‘拆解’后将那些内容删除。将音乐和某些画面替换出来还比较容易，但是将角色建模或其他主要游戏系统进行更改就是个大工程了。”

Hawkins 就曾经遭遇过没有源代码可用的情况。他曾与伙伴联合创建了 CodeFire 公司，在 2001 年为 GBA 开发了《SEGA Smash Pack》，这是一个包含《战斧》、《海豚大冒险》、《索尼克弹珠》等游戏的合集，于 2002 年发售。当时 Hawkins 和他的团队几乎没有源代码可用，于是他们实际上是从头制作了《战斧》，使用一种程序将游戏中的所有美术素材重新使用。《海豚大冒险》的源代码在某外部开发商手中，而寻找《索尼克弹珠》源代码的过程比较有戏剧性。这款游戏是世嘉内部的 SEGA Technical Institute（STI）开发，但当时开发游戏时用来备份源代码的电脑已经不在原办公室那里，其他所有人都没有副本。Hawkins 在世嘉内部到处问人，所有参与过该项目的人差不多都问过了，包括那些早就离开世嘉的人。《索尼克弹珠》的首席设计师表示他有一份原作的设计资料，但是没有源代码这些资料也派不上用场。大约在两个星期后，Hawkins 接到了一通出人意料的电话，电话的那头是前 STI 技术主管，他说：“我有一个好消息，一个坏消息，还有一个奇怪的消息。奇怪的消息是你几个星期前不是问我有没有《索尼克弹珠》的源代码副本吗？这周末我在清扫车库时，发现了一个标着《索尼克弹珠》的盒子。好消息是源代码可能就在里面，坏消息是那张碟是磁光碟，我没办法确定里面装的确切内容。”

于是 Hawkins 赶紧派了一名项目人员登门拜访，将磁光碟取回后立刻交给创意服务部，当时该部门刚好保存了当时所用的磁光碟驱动器，经读取后确认正是《索尼克弹珠》的源代码，所有问题迎刃而解。《SEGA Smash Pack》制作完成后，Hawkins 将《索尼克弹珠》交还给了世嘉，同时也递交了一份 GBA 版的源代码备份。

据美国世嘉在其官方博客中透露，其旧金山总部里有一个储藏室，其中有几个游戏资料柜。世嘉还放出了一些游戏归档资料的图片。玩家们仔细观察后从中发现了许多最终并未发行的 DC 游戏，包括《Dee Dee 星球》、《遥远国度》、《推进器竞技场》和《真实竞速》。

很多游戏开发与发行合同都会设置多个阶段性目标，达成一个阶段性目标之后，所有相关资料就会进行备份。有时候一些简单的工作会给今后带来最大的便利。《索尼克弹珠》那种将成品源代码副本交给发行商的方式，也可降低源代码丢失的风险，开发商与发行商各留一份，相当于是双重保险。在电影行业，原始材料经常被保存为多个版本。许多几十年历史的电影都会被再版或修复为 DVD、蓝光或电视广播版，制片商经常在自己的资料库中找不到原版胶片与录音片段，结果在海外的某关联企业那里找到，因为电影交给海外公司发行上映时，要将原始材料的副本交给各发行公司，因此就有多个副本分布于世界各地。

对游戏而言，源代码就像电影的原版胶片，或者唱片的原版录音带，虽然游戏被再版发行的机会不像电影和音乐那么大，但是总要给未来留下机会。Hawkins 和 Vavasour 认为，用于在新平台上运行旧游戏的模拟器，以及网上的在线迷你游戏服务也是一种源代码，也应该备份。Vavasour 说：



▲《SEGA Smash Pack》是世嘉真饭们都应珍藏的游戏。



▲经典游戏合集的潮流让古老的游戏拥有了新的商业价值。

“模拟器也是一种源代码，而且也会像原版游戏的源代码一样有丢失的危险。必须要不断拷贝到新媒介上，并修改代码以适应新的主机。”他所开发的最早的模拟器是在MS-DOS 4.x上运行的，用Tandy Deskmate编辑器创作，采用微软的Macro Assembler 5.11汇编，保存在软盘里。基本上这些模拟器已经是一些废弃代码，除非将其移植到新平台上，或者写一个MS-DOS 4.x的模拟器来运行这种游戏模拟器。

保留原版街机游戏、主机硬件和软件对一些开发商来说非常重要，将经典游戏移植到新主机或在线游戏服务时，他们需要根据在原始环境中的运行情况确定游戏的运行速度以及忠实的游戏氛围。Terminal Reality也是一开负责开发复刻游戏的公司，其主要复刻对象是SNK的游戏，在Wii、PS2和PSP上推出了《合金弹头精选集》、《SNK街机经典》。该公司可以调用大多数SNK游戏的源代码，不过首席技术官兼CEO Mark Randel表示当初为了将原始资料找出来也是废了九牛二虎之力。为了寻找原版的SNK游戏卡带，他们经常盯着eBay，看有没有新卖家放出他们的SNK藏品。很幸运的是，在他们开发《合金弹头精选集》时，该系列的所有游戏都能在eBay上找到，不过《合金弹头》一代的原版卡带叫价之高几乎让他们无法承受。

Terminal Reality买下了尽可能多的原版卡带，而且还买到了原版的街机来运行这些游戏。Randel说：“几个玩到深夜的游玩回顾之后，你才能很清楚地知道有哪些地方与原版不够接近。我们摇断了好几个摇杆。因为都是经典的深受喜爱的游戏，许多测试员都是极其铁杆的骨灰级玩家。他们知道要在哪个位置保留像素错误和丢帧才能保持原汁原味！”

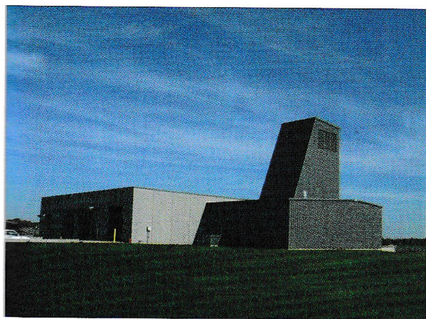
“原汁原味”意味着还要获得将游戏打入市场的宣传材料，从纸媒的平面广告到电视广告，以及游戏的LOGO。通过这些材料，开发商才能清楚知道原作开发商与发行商的制作意图，而且还能作为某种奖励，提升老玩家们的游戏动力。Hawkins说：“经典的制作素材是非常有价值的，它们可以被当作游戏里的奖励。我们为Wii制作《Data East街机经典》时，提供了街机原版的插画、广告传单、张贴画等作为隐藏要素。我们认为这些是很好的奖励，增加了额外的重玩价值。”



抵御天灾

1986年8月，Konami在日本神户市中央区建造了一座Konami软件开发大楼。也是在那一年，小小岛秀夫加入了Konami。当时神户大楼是Konami的主要开发基地，Konami大多数最重要的游戏系列都是在那里制作的，与其他开发部门一样，Konami第五开发部也是在那座楼里办公。这个部门总共只有10人——小岛秀夫就是其中之一。

1995年1月17日的早晨，日本关西地区的人们被一阵剧烈的震动惊醒。阪神大地震是日本历史上最严重的地震之一，造成了6434人丧生，经济损失超过1025亿美元。

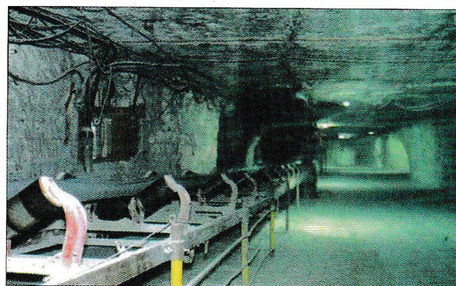

▲“地下避灾及存储”公司地下储藏室的地面部分。

Konami软件开发大楼也是在这场地震中被严重损毁的建筑之一。小岛秀夫曾在博客中回忆了当时大地震对他本人以及Konami第五开发部同事们造成的影响。

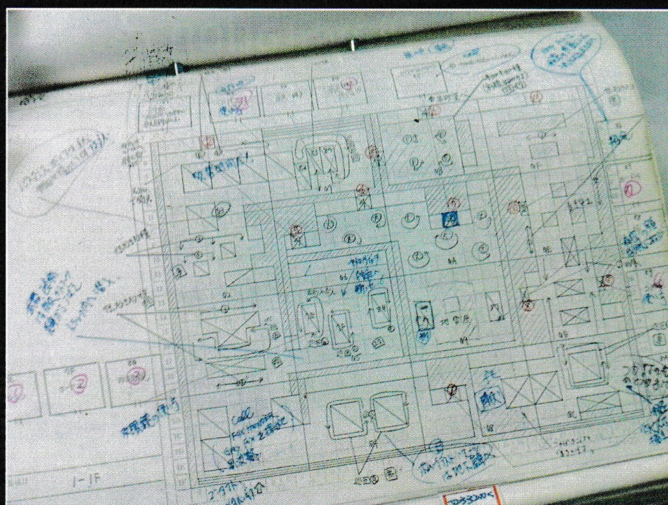
2007年7月，在Konami举办的“Metal Gear周年纪念派对”上，播放了一段回顾当时情形的录像。当时小岛秀夫和他的团队正在研究PS的初期开发工具包，地震就在此时突然发生。因为大地震的发生，Konami第五开发部丢失了大量数据，包括正在开发中的工作成果，许多游戏的制作进度被迫延后。地震之后，Konami决定将其开发基地转移到东京都惠比寿地区，《潜龙谍影》项目重新启动，小岛秀夫率领队员用乐高积木进行关卡的初步设计。幸运的是，地震并未将Konami第五开发部的所有资料摧毁，早期的《Metal Gear》作品设计文件幸存了下来。

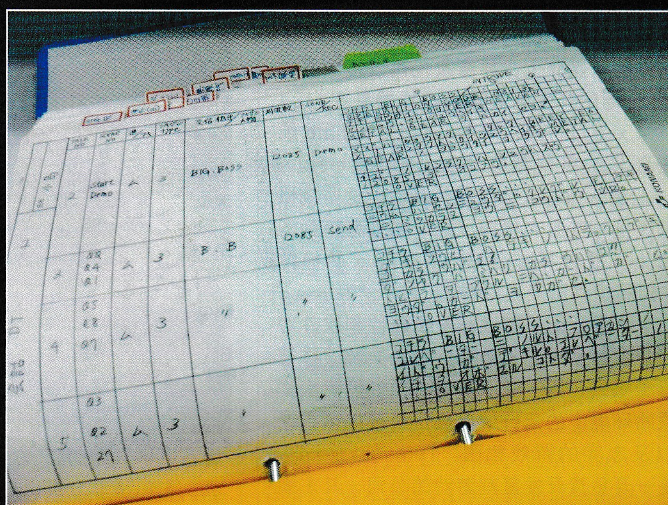
据IGN报道，在阪神大地震中，Konami还丢失了《《恶魔城》系列》的早期设定原画。Konami官方网站列出了当时Konami软件研发大楼损坏的基本情况，不过Konami东京总部方面拒绝透露丢失的开发资料具体有哪些。

很多游戏公司对游戏资料的保存本来就不上心，遇上天灾，这些资料就更加保不住了。


▲岩盐矿地底深处的避灾储藏室。

不过随着厂商对资料保护的重视程度的提高，不少厂商开始提出加强灾难防护措施。SCEA表示需要将开发工具包与硬件工具和游戏资料等一起存放于具有防灾能力的安全之处。很多产业如医疗、法律、娱乐和制造业都是用同一种方法进行资料存储的自然灾害预防——他们将资料保存在岩盐矿的地下储藏室。“地下避灾及存储”（Underground Vaults & Storage）公司是一家专业高安全度资料保存公司，为全球客户提供6个资料保存点。其中一个地点位于美国堪萨斯州的Hutchinson地区，该储存点已经使用了50多年，位于距地表650英尺的地底深处，只有使用安全电梯才能到达。据


▲当年小岛秀夫在笔记本上绘制的《Meta Gear》关卡设计手稿。


▲《Meta Gear》无线电通信台词手稿。

报道，很多好莱坞电影公司都将其电影底片存放于该处，《星球大战》、《乱世佳人》、《地心游记》等影史名作的微缩胶片底片已在该处安全存放了数十年。据报道，20世纪福克斯曾在两个月内装了22辆大卡车的电影胶片底片运往地下避灾及存储公司。

地下避灾及存储公司商业开发部及销售经理Jeff Ollenburger说："地下的自然环境极其适合存储，那里的温度长期保持在68～70华氏度，以及50%的湿度。我们的很多客户都认识到他们可以安全而经济地将他们的资料存放在我们这里几十年，而且不用占用他们办公地点的宝贵空间。有时候过了20年可能还会用到那些资料，那时还是完好无损。"

地下避灾及存储公司还提供咨询服务，以及独特的数据传输服务，其中包括经认证的记录管理及商业影响分析。Jeff说："使用当今的通信技术，加上必要时的上门服务，我们的专家团队能帮助任何公司制定全套的记录与信息管理方案。"Jeff并未透露他们的客户中是否有游戏公司，不过他表示他们的地下存储方案绝对适合游戏公司。

有时候一些公共服务机构也是游戏开发商与发行商存放旧资料的安全之处。不少游戏公司能在美国版权局那里找到他们丢失的游戏资料。在过去几十年来，开发商与发行商将他们的大量源代码打印出来，保存于美国版权局的资料库，有时存放在一起的还有相关的录像带和游戏描述。

IREM虽然表示从1980年代开始，他们的日本总部就没有保存过游戏源代码，但是在美国版权局搜索记录资料后却发现了IREM一些游戏的源代码，这些源代码也是用纸张打印出来，包括有《10-Yard Fight》、《Red Alert》、《Super R-Type》等。不过这些源代码是否完整尚未确定，因为目前美国版权局要求在申请电脑程序的版权时提交前25页和后25页的源代码，如果整个程序的源代码总量少于50页，就要提交全部代码。在某些情况下，厂商提交版权申请时可以通过防止商业机密泄露的理由采取特定措施锁定源代码。这些存放在版权局的资料都是很安全的，只有取得版权申请者的正式书面授权才能调阅。

游戏史料的安全港

在游戏保存方面有一个极其重要的领域，可称之为"游戏史料的安全港"。这种所谓的"安全港"在过去几年来迅速壮大，曾经的游戏硬件商"仙子半导体公司"（Fairchild Semiconductor）就提到了一个例子。

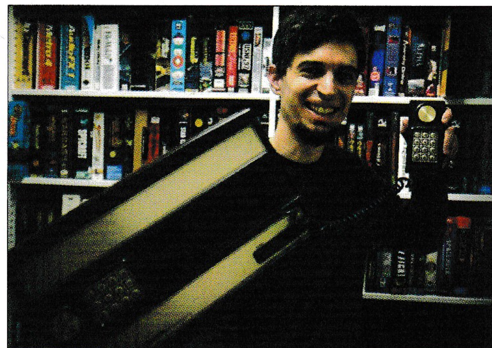
仙子半导体是最早的游戏硬件开发商之一，1976年他们开发了史上第一款可换卡式家用游戏机——仙子F频道（Fairchild Channel F）。这家成立于1957年的公司后来被多次转手收购，到1987年最终从历史舞台上消失。10年后，仙子半导体公司又起死回生，但搬到了缅因州的波特兰市。

仙子半导体公关部的Patti Olson说："这些年来很多历史资料都没保住。我只有一些图片和公司新闻稿，还都跟游戏无关。"但是Olson说在加州山景市的电脑历史博物馆里可以找到他们的史料。该馆的网络目录中可以查到仙子F频道及其二代机的照片资料。

电脑、游戏机和街机等的游戏史料都有一个称之为"家"的地方——这个家正在迅速壮大。全球的游戏收藏家们正在努力保存游戏的所有方面，并建立完善的目录。在过去5年来，这些人的努力汇聚起来，藏品大大增加，并集结于一些大学和博物馆里。这些收藏品会提供给研究员、教育家等专业人士使用，不少都会在特殊展会中向公众展出。那些特殊组织一直都在游戏产业里搜寻新的藏品。与电脑历史博物馆一样，科学与技术历史收藏馆、电影与媒体收藏馆等也位于加州，就在斯坦福大学图书馆里，由馆长Henry Lowood及其同事亲自带领。

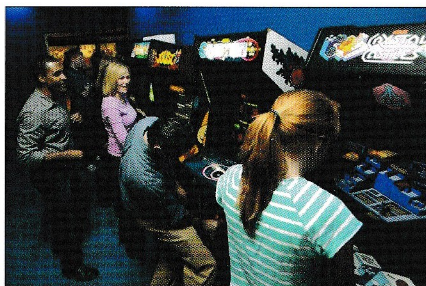
Lowood还是2000年成立的一个项目的主管，该项目名为"他们是怎么得到游戏的：互动模拟与电子游戏的历史与文化"，他还是国际游戏开发者协会游戏保存特别兴趣组的主席。自从2008年以来，Lowood就是"保存虚拟世界"这一重大项目的重要调查员。该项目由美国国会图书馆赞助，合作机构包括Linden Labs、The Internet Archive和多所知名大学。该项目的目标是探索机构如何保存虚拟互动世界与多人游戏环境。在2010年8月，"保存虚拟世界"计划向公众发布了最终报告。

从加州往东行，你会发现在奥斯汀的德克萨斯大学有一个正不断扩张的游戏资料库。奥斯汀对游戏产业非常重视，相关的学术氛围也相当浓厚。建立在这里的UT Videogame Archive是作为Dolph Briscoe


▲ UT Video Game Archive的Zach Vowell。

Center 的"美国历史收藏馆"的一部分。向该收藏机构捐赠首批收藏品的都是与奥斯汀息息相关的业界知名制作人，包括《创世纪》之父理查德·加里奥特、《网络奇兵》制作人瓦伦·斯派特和 George Sanger。据资料管理人 Zach Vowell 所说，迄今为止，他帮助建立了 14 批收藏品，包括理查德·加里奥特的处女作《Akalabeth》、"《创世纪》系列"的设计文件等。Vowell 经常经手大量的资料捐赠提案，除了游戏软硬件外，还积极寻找与游戏有关的设计文件、原画、宣传资料和商业记录等等。

继续往美国的东北方向走，将会发现不久前刚开张的"电子游戏历史国际中心"（ICHEG），建立在纽约罗彻斯特的斯特朗国家游戏博物馆。ICHEG 声称拥有最多的电子游戏收藏品，以及全世界的游戏相关资料，共收录游戏、主机、资料等共 2 万余件。在 2010 年 11 月 20 日，ICHEG 开设了面向公众的 eGameRevolution 展览馆，占地



▲观众可自行体验 20 多款经典街机游戏，目前 ICHEG 收藏了 120 多款街机游戏，并且在其网站上建立了收藏品的网络资料库。

约 500 平方米，里面有一个街机厅，摆放了 20 多台经典街机筐体，供参观者游玩。许多展品生动地展示了游戏产业的草创初期。此外还展出了可供观众体验的经典 PC 与家用机游戏。

ICHEG 还有 Twitter 和 Facebook 账号，用于发布 ICHEG 的活动消息。ICHEG 的主管 Jon-Paul Dyson 在其博客中记录了资料收藏保存的大事记。最近他们获得了《模拟人生》之父威尔·莱特捐赠的个人论文，还有已故著名游戏设计师 Dani Bunten Berry 家人捐赠的珍贵资料。

Dyson 在他的 ICHEG 博客中指出，欧洲在促进游戏保存方面也在加大努力。意大利博洛尼亚的 Archivio Videoludico 正在建立电子游戏的收藏，供研究人员参考，以及向公众展示。在罗马也有一个电子游戏博物馆 ViGaMus，在 2011 年内，他们将举办一场公共展出。

ICHEG 有时会将其藏品运到德国，借给德国的 Computerspiele Museum，该博物馆从 2011 年 1 月 21 日开始在柏林开设了一个永久性展览馆，同时也通过他们的网站与官方 YouTube 频道展示他们的收藏品。

在游戏收藏方面，欧洲最重要的一个机构可能是"国家电子游戏档案馆"（NVA），这是英国国家媒体博物馆与诺丁汉特伦特大学当代游戏中心合作的一个计划。NVA 还推出了"拯救电子游戏"计划，已经吸引了整个业界的关注，并且得到了 SCE 和 Rockstar 捐赠的宝贵资料。在国家媒体博物馆，NVA 还设置了一个"游戏大堂"，并且打算在英国各地进行巡展。最近大英图书馆表示有意与 NVA 合作。



▲ eGameRevolution 展览馆的展示角落。

NVA 教授 James Newman 表示，整个业界对他们的计划都十分支持，他们不仅要保存游戏的代码，还要通过各种相关资料讲述游戏开发过程中的故事，乃至游戏的社会反响以及在流行文化中扮演的角色。所以在那些珍贵的捐赠藏品之外，NVA 希望留住一些关于游戏文化的平凡而具有代表性的普通细节。他说："我们并不是说量产化的皮卡丘精灵球玩具与《摇滚乐队》的控制器原型样本或者 EyeToy 摄像头的试作机一样重要，但这些都是电子游戏故事的重要部分。大家总觉得要保住那些明显很重要的东西，而那些很容易得到的日常生活中的东西往往就错过了，从此永远消失。"

保存游戏相关内容，不仅是让他们有重见天日的机会，还具有在课堂上被用于授业解惑的价值。使用游戏相关的各种史料，对于游戏设计学校的教学很有帮助。

UT Video Game Archive 的 Zach Vowell 举例说："我相信瓦伦·斯派特的《离子风暴》相关资料对于游戏设计的学生来说将会有很高的学习价值。"

游戏博物馆

在日本，一家游戏专用官方博物馆的建立过程可谓困难重重。早在 6 年前，就有人提出在东京附近建立一个"国际电子游戏博物馆"，并且向两家主要商业机构提交了商业计划，希望引起日本软件开发商与发行商们的关注。虽然发起者克服万难，连博物馆的实际选址都定了下来，可惜日本的游戏厂商们对此毫无兴趣。由于缺乏必要支持，该项目于 2006 年搁浅。发起者也曾向日本政府赞助的大学奖学金机构提出申请，希望获得博物馆研究的资助，可惜也在 2008 年被拒绝。

游戏是日本的强势娱乐领域，日本政府对游戏本来是十分支持的，无奈政府太穷，拿不出多少资金。日本政府原本计划建造一个博物馆，划出一块专门的区域给游戏，结果在政治和财政上都引起各方批判。当时该博物馆名为"媒体艺术国家中心"（NCMA），关于它的论战在多个主流媒体上都有多次报道。NCMA 的目标是研究、收藏与展示漫画、动画、游戏与数字艺术，由日本文化厅出资推动。在 2009 年 4 月，有报道说政府已批准一项补充预算案，将投资 117 亿日元兴建 NCMA。当时眼看着 NCMA 就要快速向前推进，时任日本首相的麻生太郎对该项目亲自进行了监督。日本人都知道他是一个狂热的漫画迷，他批准了在东京台场区划出 1000 平方米建造 NCMA 的计划。

如果不是日本民主党总裁鸠山由纪夫出面抨击 NCMA 计划，媒体可能根本不会注意到该项目。鸠山认为，用于建设 NCMA 的资金应当被用于更有用的公益事业，比如帮助困难的单亲家庭。而文化厅指出他们在 2009 全年得到的财政预算不过 1020 亿日元，不到韩国的三分之二，大约相当于法国的七分之一。该部还在《日本时报》发表了一份官方声明："……NCMA 计划之所以被加入到补充预算案，也是考虑到在当前经济萎靡的情况下实现财政刺激的作用。"

日本流行文化业界对 NCMA 计划也是反响不一，赞成与反对者都很多。有人认为与其把那么多的资金用来建设展馆，还



▲ NBGI 东京总部大厅里摆放的《铁板阵》原版街机筐体。

不如直接用来改善ACG从业者们的工作环境，毕竟在经济危机下大家的日子都不好过。2009年7月，在《日本时报》的另一篇报道中，28岁的Realthing动画公司制作人船户祐次郎认为NCMA计划本身没什么问题，只不过来的不是时候："他们应该在20年前把它建起来……在没钱的时候提这个还有什么意义？"对于改善从业者环境的说法，他也认为毫无意义，"一切都改变不了，私营企业们只能自己努力。"

《日本时报》的文章发表一个月后，鸠山由纪夫被选为日本首相。



▲ GameCenter CX是日本最著名的游戏电视节目之一，每一集都有经典游戏的游玩录像，并且推出了节目的DVD合集。

在保存日本游戏文化方面，日本政府的努力可能还比不上一档电视节目。GameCenter CX是日本最受欢迎的游戏节目之一，每一集的节目中都会通过游戏攻略玩一些经典游戏，有时还会有制作人员现身说法。该节目主持人有野晋哉探访了全日本各地的街机厅，访问了无数著名游戏制作人。

不止是游戏，日本流行文化业界的许多博物馆都经常受到财政危机的影响。2006年10月开张的名古屋机器人博物馆开馆不到一年就关闭了。位于东京原宿区的摇滚博物馆也在苦苦支撑了16年后，在2010年1月关闭。位于崎玉县的世界首个约翰·列侬博物馆，也在支撑10年之后，于2010年9月关闭。



▲原版的"Puck Man"（即Pac-Man）街机筐体被摆在NBGI的东京总部大厅里。

很多人仍然相信需要有一个大型综合博物馆涵盖日本流行文化的方方面面。NCMA计划搁置后，日本政府表示将出台新计划，将各种资源集中在一起进行收藏和展示，并就此展开了研究。这次政府的预算只有2.5亿日元，准备使用现有的场馆，有16家大学和机构参与了该计划，日本游戏产业协会CESA全力支持。

明治大学也是此次计划的参与者，他们准备在2014年开张一所新图书馆和展馆，名为"东京国际漫画图书馆"。明治大学的新图书馆不仅保存动画和漫画，也将保存街机、家用机和掌机的软硬件。

虽然政府财力有限，日本有许多民间收藏家保存了相当可观的游戏收藏。细井浩一教授于1998年在立命馆大学的京都图像艺术与科学学院建立了"游戏归档计划"，他收集了所有的FC游戏，大约1300款。此外还有几乎全部的世嘉游戏，以及主流主机和难以找到的罕见主机。细井浩一是政策科学研究所的教授，同时也担任立命馆艺术研究中心的副会长，以及日本数字游戏研究协会的副会长。目前"游戏归档计划"正在寻求国际合作，希望建立一个网上档案库。

比起欧美，日本在游戏的网络资料库方面要差得多。欧美有Mobygames和GameFAQs，都是资料相当详尽的网络资料库，这些资料库目前仍是独立进行研究与记录，很多都是来自玩家提供的资料。也有一些开发商和发行商据说专门设置了档案管理员的职位，不过专职从事这种工作的人员应该是凤毛麟角。他们的首要工作是确保游戏源代码的安全，至于那些与实际代码关系不大的历史资料，某些厂商会交给市场部门处理。

有人提议那些游戏收藏家们不妨考虑将他们的收藏捐赠给博物馆或者一些权威收藏机构，如果收藏家们不愿献出自己宝贵的藏品，也可以考虑百年归老之后捐出自己的收藏。斯坦福大学的很大一部分游戏藏品就是来自个人收藏家Stephen J. Cabrinety，他本是一名软件设计师，在1995年英年早逝。后来家人按照他的遗愿将他生前收藏的电脑硬件与软件都捐给了斯坦福。

商业动力

不管是私人收藏家，还是博物馆那样的收藏机构，其藏品说到底还是来自游戏公司，他们能收藏到的大部分仍是已推向市场销售的商品，而那些在市面上看不到的东西还是要靠游戏的创造者来收藏。作为全球最大的软件公司，微软在软件资料的保存方面自有一套。微软游戏公作室透露，他们的所有游戏软件与硬件都有一个特殊的部门负责保管。微软发行的所有游戏都会拿出几套（其中包含源代码与开发资料）存放在对温度与湿度有严格控制的环境中，而在2000年之前发行的游戏也将转移到更可靠的存储设备中。用于存放游戏源代码的很多工具都是微软游戏工作室自己开发的。微软还会向游戏业的关联企业提供源代码保存的方法建议。

中小企业们虽然没有微软那样的条件，但根据各企业的需要，有时也会用上最稳妥的保存手段。那些过去辉煌、如今风采不再的中小开发商最注重历史遗产，有时候他们的经典移植游戏贡献了更高的销售额。Jaleco曾是业界响当当的名字，为了保存他们的历史遗产，Jaleco将他们的游戏资料保存在防火、防灾、防极限气候和各种特殊状况的安全场所。Jaleco表示，他们的防护措施绝对符合ISO27001标准。

在业界的初期阶段，当人们还没有保存游戏资料的概念时，Taito已经在保存其街机游戏的资料，毕竟它是日本街机业的开拓者。Taito将其街机的ROM和印刷电路板都保存在十分安全的地方。

Capcom制作人Ben Judd说："Capcom有一套保存其代码的做法，但是与多数日本发行商一样，这些方法在16位机时代来临之前是不存在的。我见过许多用纸打印出来的游戏代码。附带一提，我经常听说其他发行商的老游戏ROM弄丢后永远找不回来。刚开始听到时觉得很吃惊，后来才知道在8位机时代这是普遍存在的现象。"

Irem就曾公开承认，他们在1980年代开发的所有游戏如今都找不到完整的源代码了，甚至游戏的ROM都快保不住了。



▲虽然是世嘉的美国分公司，在其收藏资料里也不乏来自日本总部的作品。

Irem 的酒井健太说："虽然我们几乎保留了 1980 年代的所有 ROM，这些 ROM 对应的一些硬件已经坏掉了，而且很难修复，不仅是因为很多零部件早已不复存在，而且会修理的工程师也不在了。"

Intellivision 总裁兼创始人 Keith Robinson 还记得当年为保住 Intellivision 的游戏源代码所做的努力：1984 年 1 月，Intellivision 母公司美泰玩具公司关掉了游戏部门，两位程序员（Mike Minkoff 和 Mike Breen）在离去前的最后一两个月负责所有游戏的归档，包括已完成的游戏和开发中的游戏。美泰这么做的目的不是为了将源代码长远保存下去，而是想找到买家，将 Intellivision 的所有作品打包出售。当时所有源代码都备份到 8 英寸的软盘里。不久 INTV 公司收购了 Intellivision，拿走了那些软盘。INTV 又找了程序员 Dave Warhol 将没做完的游戏补完，在此过程中又找到 Robinson 帮忙。问题是美泰电子所用的软驱是一种非标准格式，美泰电子倒闭后，就找不到能将软盘数据读出来的软驱了。Robinson 联络了美泰，得知原本剩下的所有光驱已经在一次拍卖中卖给了 San Fernando 北部的一家公司。最后 Robinson 不得不联络了原软驱生产商，获得了相关技术文件，自己组装了一个软驱，才将数据复制了出来。

Throwback Entertainment 的总裁 Robert Maduri 也曾遇到过同样的技术问题，当时他们从破产的 Acclaim 那里收购了大量的游戏作品。Acclaim 位于纽约 Glen Cove 的办公室堆放了大量游戏资料，Throwback 要从里面整理出 280 多款游戏资料，还有数十部硬件设备，以及存放在脆弱存储设备上的大量数据。在历史上，Acclaim 的这些游戏总共创造了超过 30 亿美元的价值，每一份数据都很宝贵。Maduri 说："当我们将资料库收购时，就像买了一座未整理的图书馆。需要区分各种文件格式、磁盘介质以及对应的文件系统。它跨越了 25 年的计算机技术……这个时候，eBay 救了我们一命，本以为古老的东西在上面都重新具备了价值。电脑、网络系统、开发工具和外部驱动可以在世界各地间运输。当我们能在其原本的环境中对数据进行查看和操作，其他就变得容易许多了。"

如今，开发商们对于保存历史资料都比较有经验。Gearbox 有一个"首席信息官"的职位，担任该职位的 Michael Athey 表示，Gearbox 的所有员工都有每日保存的习惯，所有资料都会被保存，包括原始游戏设计资料、营销与产品服务支持材料等。Athey 说："几乎一切都是保存在我们的本地局域网络存储区里，然后在 Gearbox 的内部和外部分别复制一份。我们还有多个场所用来保存实体材料，这些既是出于保存历史的需要，也是为了商业的可延续性。"为了确保资料的完整性，早些年被存储在磁带中的资料都被重新读取出来，检查过完整性之后保存到新存储介质中。

让游戏厂商们提高资料保存意识的，是近年来业界盛行的"炒冷饭"风气。将过去的游戏进行高清化后以合集方式推出、将更古老的游戏重制后在 PSN、XBLA 等下载平台上推出，或者在 iOS、Android、任天堂 eShop 等掌上下载平台推出，可供选择的平台不断增多，经典复苏的机会也在增多，厂商们知道每一款游戏都有在将来继续创造价值的可能，因而对它们的历史遗产更加珍而重之。电影与唱片业每年都会有大量经典作品被再版推出，其历史资料之所以被完好保存，归根到底还是因为有这种商业需求的支撑。被许多玩家痛恨的炒冷饭行为，恰恰也在成为游戏历史遗产得以保留的经济动力。不管是厂商还是玩家，对于这种挖掘历史的行为，都要多一些理性与关注。毕竟，我们不应该让历史永远长眠……



▲世嘉美国分公司的游戏资料收藏。



▲一款游戏收藏多套的情况也很多见，莫非是没卖完的库存？

特别篇

游戏大盗：黑暗中的史料保存者

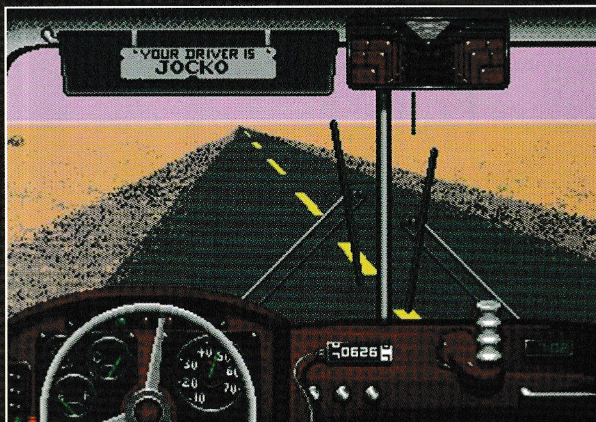
每一个考古学家都知道这么一个事实：有时候保存珍贵古董的惟一方法是将其盗走……

Frank Cifaldi自称是一个游戏大盗，在过去十年来，他直接或间接参与了众多大作的盗版传播，虽然他知道在道德上和法律上都不应该在网上传播盗版。去年，他通过1UP网站坦白了自己曾干过的这些不光彩的事，他说："我知道将这一切曝光可能会影响我的职业生涯，但我不后悔。我所做的事帮了很多人，其实并没有伤害到谁。而且作为一种年轻新媒体的历史学家，我认为这种事是绝对有必要的。"

神通广大的Cifaldi总能在游戏发售前搞到代码，并提前在网上发布。他还能搞到一些已开发到后期阶段，却因为各种原因而没有机会完成的游戏。他说："在我的帮助下'解放'的游戏极其罕见，有时候全世界就只有我保留了一套。没有我这样的人，它们可能会永远消失。"

大约十年前，这位游戏大盗开始了他的偷窃之路，当时他的理由有两点：其一，他认为无法发行的游戏也是游戏开发行业文化遗产的一个重要组成部分；其二，安全而可靠地保存这些游戏的惟一方法是将其发布到网上。

"也许某一天，会有某个机构来保存这些历史资料，但是在此之前——盗版才是惟一的办法。"



▲ Sega CD主机上的未发行游戏《Penn & Teller's Smoke and Mirrors》是Cifaldi本人最喜欢的游戏之一。附带一提，因为该作以盗版方式在网上发布，还因而筹到了25万美元作为善款。

游戏在开发中途被叫停，原因通常是未达到决策者心目中的质量标准，或者被认为如果贸然上市会造成更大的损失。有时候是因为开发商用光了资金，有时候是因为开发商中途破产解散。当游戏的生产、制造、流通与营销成本比开发成本还要高数倍，发行商有时候宁愿让已经支付的开发费打水漂，也不要投入更高的赌注。开发商与发行商之间的意见争执也是造成游戏无法上市的主要原因。还有某些特殊情况是个别开发人员的离去造成游戏无法完成，Cifaldi就曾听说有个深受压迫的程序员带着重要的游戏代码溜走，留下无法挽回的烂摊子。



▲ Cifaldi收藏的从未发行的《Mother》美版。



▲ Taito充满创意的未发行游戏《Hit the Ice》，是一款罕见的冰球RPG，以RPG的方式在游戏世界中冒险，战斗就是冰球比赛。



▲ SFC的未发行游戏《星际火狐2》，被放弃的原因是任天堂决定将续作转到N64上。

其实那些没有机会发行的游戏不一定是质量不好，只是决策者或者发行商的"游戏质量评审团"认为其质量不够高，他们的标准不一定能代表大众的口味。如果将这些游戏发行，大热卖的可能性也不是不存在。Cifaldi的目标就是将这些游戏偷出来，让它们有被世人玩到的机会。他说："那些已经能够操作而未发行的游戏，是最实在、珍贵而容易消失的游戏历史。"那些未发行的游戏从未被发行商视为"资产"，即使是在对游戏资料保存相当注重的今天，这些内容也无法得到很好地保管，加上公司改组、人员变动等原因，使其在不知不觉中被历史遗忘。讽刺的是，早些年因为游戏公司缺少资料保存的概念，当他们决定将经典游戏复刻推出时，有时只能使用盗版游戏。Cifaldi说："根据我所得到的机密第一手消息，如今很多再版发行的游戏都是从网上下载后再复刻发行的，因为他们当年并没有将游戏保存下来的先见之明。这种被正式发行的经典游戏尚且如此，那些未能发行的游戏又如何能保得住？虽然我也不愿相信，但是就目前而言，将未发行的游戏以盗版的方式放到互联网上才是使其得以保存的惟一方法。游戏业界并没有UCLA电影与电视档案馆或者ASIFA-好莱坞那样的机构。当然最近也有类似的机构正在出现，比如斯坦福和UT Austin的档案馆，但是其资源与业界认知度尚有不足。"

除了盗版外，将那些未发行游戏保存下来的另一个方法是添加到私人馆藏中，某些游戏收藏家已经在行动。不过这种私人收藏的变数太大，个人健康、财富乃至兴趣情况的变化都将导致收藏品流失。因而Cifaldi至今认为盗版是保存这些游戏的最佳方法，而且他深以此为乐，玩着那些从未正式发售的游戏让他有很强的满足感，就像回到了儿童时代。

"我们生活在未来将被定义为游戏黄金时代的年代里，虽然我们无法保存一切，但是参与到互动媒体的保存革命中是我们的责任，尽我们的所能保存可以保存的一切——即使要通过盗版的手段。未发行的游戏可以告诉我们很多，虽然它们可能并不好玩。它们也是我们的历史与文化的一部分，应该被正确对待。"

动漫秀

民以食为天？

饮食风尚超级秀！

文 千月绫华 编 奈落 美编 anubis

俗话说：民以食为天。

人类都是饕餮的俘虏，当色味俱全的美味佳肴摆满餐桌时，我们体内总会有种莫名的兴奋感窜出。

中国人每天见面后，"你吃饭了吗"是必然会出现的问候语，而闲来无事时相互交流一下有关"吃"方面的经验，也是大家乐此不疲的事。

人们对美食的喜爱程度，在三次元中悄然形成了一股时尚的潮流，下厨做饭不再是折磨受罪的代名词，而是健康饮食的象征。

这股时尚风潮终于有幸刮到了另一个世界里，使料理系动漫在二次元世界中也逐渐占据了一席之地，像笨蛋萝莉励志的《梦色蛋糕师》，像在各地一边冒险一边寻找稀有食材的《美食的俘虏》，像早已是经典游走在夸张与写实之间的《中华一番》等等。

一千个人眼中有一千个哈姆雷特，每个人有每个人的饮食习惯和口味，对于食物的好吃标准自然也是因人而异。

不一定只有料理系动漫才会有美食的身影，在其它的剧种里它们同样是抢镜的存在，虽然只是小露峥嵘，但每次都能带给人们惊喜，因为它们本身就已经蓄满了足以震撼人心的力量。

某些佳肴，不一定是美味可口鲜嫩多汁酥软香脆的，但它一定会让你记忆犹新。在这些佳肴面前，就连我们中华民族博大精深的饮食文化也不得不败下阵来。

好了，下面就由我来带大家一起走进今天的节目，浏览一下不同人群的饮食风尚，都是怎样一副颠倒众生的迷人姿态吧！



爱的杀手锏

现今的8090后们，大多对做饭都抱有敬而远之的态度，但整日去餐馆解决温饱问题也不是常事，况且再好吃的山珍海味也总有吃腻的一天，能够在有生之年吃到心爱的人亲手做的饭菜，那真是死也瞑目了。

这份主力食谱的供给者，很多都是隐性杀手这一榜单上强劲有力的候选者，她们平时不显山露水，一直本本分分的低调做人，可一旦迈进厨房，就会展现出超乎想象的创造能力。

那么该如何淡定的迎接这份以爱之名的杀手锏呢？请先降低期望指标，并考虑一下你的身心是否有足够的强壮，能经得起这种考验，因为最终成果可能跟梦想相去甚远。

乱炖
天道茜
《乱马 1/2》



作为满载着浓浓爱意的杀手锏式料理的开山鼻祖，她绝对是榜上有名的传奇人物。天道茜的厨艺绝对称得上前无古人后无来者，她不仅做出的菜式和花样种类繁多，巧克力、小饼干、色拉饭、咖喱饭可谓应有尽有，实际成品的味道却叫人不敢恭维。

不过单看料理的模样，在视觉上会有一种舒适的享受，勾起人们大快朵颐的冲动，可凡是品尝过的人全都面无血色，当然这只是她初级阶段所烹饪出的佳肴，所蕴含的杀伤力就已经如此凶残。先不说吃下之后附带的诸如腹泻、石化、麻痹等特殊功效，就连天道茜自己食用之后都不禁脸色惨白，响良牙何等有毅力的男人服用之后尚且眼冒血丝、汗如雨下，更不要提乱马父子的悲惨境遇了。在紧随其后的日子里，乱马父子经常饱受天道茜小姐的佳肴虐待，不过这也让父子二人在瞬间就领悟了“敌进我退”这一高超绝技，并直接将“还要继续修行”这一借口挂在嘴边，屡次躲过灭顶之灾。

“想要抓住男人的心，先要抓住男人的胃。”这是天道茜奉行的一贯原则，她也一直在为未婚夫乱马烹饪出可口的佳肴而努力着。

虽然天道茜小姐手艺的精湛程度还有待提高，但其敢于尝试的精神还是非常值得嘉奖的！据悉天道茜已经可以分清酱油和醋的区别了，这是一件多么令人欢欣雀跃地事啊！



鸡蛋烧
志村妙
《银魂》



在鸡飞狗跳的《银魂》世界中，一定要有一个人压得住场子，她的属性必需是腹黑的熟女，她也必需要有一门独家绝技，用来震慑这帮不成气候的废柴们。直到志村妙大姐端着一盘黑色块状的料理粉墨登场后，喧嚣吵闹的江户立刻变得鸦雀无声。

咳咳，她的鸡蛋烧已然达到了国际水平，你见过呈现出黑色粉末状的鸡蛋烧吗？你尝过一种叫做火山爆发般的激进口感吗？你见过万事屋的老板坂田银时吃完后欲哭无泪，真选组队长近藤勇吃了之后而失去记忆的情景吗？

起初她在做这道料理时，苦于找不到试吃的人，于是她最亲近的弟弟便成了唯一的受害者，承受不住鸡蛋烧多年摧残的志村新八，竟然戴上了瓶子底般厚度的眼镜。

志村妙会真诚地邀请大家品尝自己的鸡蛋烧，而为免遭受暴力对待，众人只好忍气吞声强行咽下这不属于人间的东西……其实最可怕的不是这些，而是做料理的人完全没有一点自我反省的意识，而且还很自信地认为手艺比特级厨师小当家还要好……

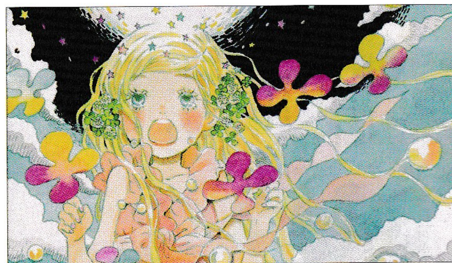
我倒觉得这么好的食物也没有必要浪费，它已成为《银魂》中的一种令人闻风丧胆的招牌技，必要时可作为大规模杀伤性武器来使用，既廉价又环保，本主持人斗胆在此向各国军方强力推荐。



暗黑料理
花本叶久美 & 山田亚由美
《蜂蜜与四叶草》

记得是谁说过，搞艺术的要么就是精神分裂的神经病，要么就是精神有点儿不大正常的疯子（这二者之间有区别么？）。这两位小姐别看外表清纯可人，但身为艺术系的学生，想象力已经过剩到了能将料理也变成抽象派艺术作品的地步。

将各种不能用的食材统统倒进锅里炖煮，水果与米饭加咖喱的新颖菜式搭配，再用融化的巧克力和薄荷当成调味料……最终不负众望地变成一堆闪烁着宛如黑曜石般光芒的佳肴，不仅做法推陈出新，它还架起了一道连接美食界和艺术界的桥梁，同时它所具备的开拓艺术新时代的意义自然不言而喻。



但太过超前意识的料理显然是现代社会人类无法接受的，可为了讨女孩子的欢心竹本佑太和真山巧也只得硬着头皮连声称赞，心底却在无声的哭泣“这是名副其实的暗黑料理”……至于味道也不言自明了，刚打开锅盖就散发出诡异的黑色气息，熏得两位艺术青年也不由得皱起眉头，对他们来说吃下这道料理，大概比让他们模仿达芬奇、米开朗基罗、梵高等一众名画家的作品还要难上千百万倍吧？而这个世界上能够面不改色的享用这道美味的，真的只有那个名为森田忍的怪物了吗？

艺术气息一旦沾染到了食物，就会引发一种味觉上的灾难，大家千万要引以为戒，切勿轻易尝试啊。

土豆炖肉
姬路瑞希
《笨蛋、测验、召唤兽》

作为文月学园吊车尾和笨蛋聚集地的F班中，拥有粉色长发、姿容端丽、温柔内敛的姬路瑞希无疑是一个让人眼前一亮的焦点角色。可我们都知道，人无完人，厨艺方面的缺陷让她的特质爱心料理成为了超越前辈的杰出代表，因为在原本普普通通的土豆炖肉中添加化学用剂，听起来简直就是骇人听闻，但当我们仔细分析其中的缘由后，不禁感叹还是很有科学道理的。

这道佳肴的烹饪具体过程是：先将洋葱倒进锅内炒至透明，然后再将牛肉和土豆放进去继续炒，翻炒到一定程度时加入糖、盐、酱油等调料，在汤汁颜色变均匀后加入硫酸……等一下小姐，你确定你没拿错调料吗？！哦，原来你是按照化学反应来做饭的吗？土豆中所含的淀粉遇到硫酸加热会发生水分解，变成单糖类的调味剂用来增加甜味。

好，我们继续，此时可以往锅中加入氯乙酸和硝酸钾，锅底的金属部分也会随之溶解……相信看到这里大家已经芒刺在背了，学过一点化学知识的同学们都应该清楚，硫酸加盐酸是什么啊？是王水哦！大家不妨联想一下此道佳肴的宣传口号——甜到连那个人的舌头都会溶解掉的美味哦！

你也许能躲过战场上的枪林弹雨，但你却躲不过姬路瑞希双手捧着土豆炖肉时那期待的甜美微笑。

这时一个声音就会开始诱惑你，能吃到姬路瑞希小姐的料理，死而无憾。对！你不仅会死！而且会死得很难看！一张免费前往三途川观光游览的船票就摆在眼前，你心动了吗？

奉劝大家切勿因为美色丢掉节操啊，你看她同班的吉井明久和其他同学争先恐后地撒腿就跑，应该能明白这道佳肴的杀伤力了吧。





偏食症候群

小时候我经常会对着一盘子青椒愁眉苦脸，然后趁妈妈不注意的时候将它们全都拨出饭碗，只把最鲜美的肉吃片掉。等到最后被妈妈发现，就会听到一阵惊天动地的怒吼："给我捡回来吃了！不许挑食！"

诚然，每每回顾以上情景，自己都会觉得无地自容，因为偏食不但会造成营养不均衡，甚至还会影响身体的成长发育，而且一日三餐总吃一种食物，也是件极其倒胃口的事。

但鉴于二次元和三次元的天差地别，偏食不但不会受到大家的指责，反而成为众人竞相追捧的一种时尚行为。可有一个问题我至今都很费解：为什么他们的饮食结构如此单一，却没有长成异形那样的怪物呢？

铜锣烧

哆啦A梦

《哆啦A梦》

一提起陪伴我们度过漫长童年的角色，这只蓝色的机器猫一直在本主持人心中占有绝对的分量。这个集厨师、设计师、导游、科学家、保姆等多元化职业于一身的多功能机器人，想必是每个人都梦寐以求的。而它身上所体现出来的优秀职业素养，也是当今二次元世界中没有几个能够拥有的。

记得有一次，野比大雄从外边回来，看到哆啦A梦正对着一盘子过期的铜锣烧发愁，原来它正在为究竟是丢掉还是吃了左右为难，丢了的话太可惜，那等于是割它的肉，吃了的话又怕闹肚子……

哆啦A梦虽然什么都吃，但却对某种食物有着非同一般的执着，那就是铜锣烧。铜锣烧是用两片圆盘状的饼皮包裹着豆沙馅的一种点心，看似简朴的外形，制作流程却并非想象中的那么容易，其中红豆馅是整个过程中最考究的，从生豆泡水的时间，到煮豆火候的掌控，最后加糖的分量，每一个环节都会影响红豆馅的美味程度。

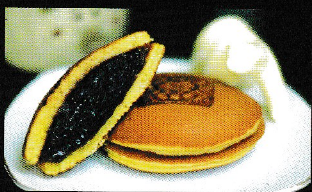
经过前面的加工过程后，豆沙馅料便变得香甜绵蜜，宛如细沙般入口即化。而要说到铜锣烧的起源，还得从江户时代流传的一个故事讲起，有一天源义经的心腹大将弁庆受伤，到一户民家疗伤，后来弁庆感恩，把自己随身的军乐器铜锣送给这户人家。不料这个人突发奇想，把铜锣当模型、烤麸拿出来卖，后来几经改良，到江户时代后期，逐渐出现用蛋、面粉、砂糖做外皮、中间夹红豆馅的东西，就类似今天的铜锣烧了。

而铜锣烧也随着时代的更迭逐渐演变出新的品种，如草莓馅铜锣烧，酸酸甜甜的味道刺激着你的味蕾，蓝莓馅铜锣烧，更具有防止脑神经老化、抗癌、软化血管、增强人机体免疫等功效。

但不管铜锣烧的馅料如何变化，哆啦A梦对其它口味的铜锣烧都不屑一顾，只对豆沙馅的铜锣烧情有独钟，可是为什么它在大多数零件都失灵的情况下，还能正常的消化不是机油的普通食物呢？

这大概永远是个谜。

不过我们无需知道太多，只需要知道养好这只胖胖的机器人也很简单，每日提供新鲜充足的铜锣烧，就可以从它神奇的四次元口袋中交换无所不能的神奇宝贝。



荞麦面

神田优

《D.gray-man》

黑色教团里从不缺乏怪人，比如长着一只巨手的亚连，独眼罩长年不摘的拉比……若说最引人注目的，莫过于这位近乎面瘫的冷漠少年神田优了。

每次去黑色教团的食堂里就餐，他所点的食物必定是荞麦面，可以说荞麦面已经成为他生活的一部分，他对荞麦面的喜爱也到了一种登峰造极的地步——要是谁敢碰他的荞麦面，他会毫不留情地将对方砍成千块！

但就荞麦面本身来说，除了带有嚼劲的面条之外，它的营养价值确实要比一般的面食来得高，其中所富含丰富的蛋白质、淀粉、脂肪等每日人体所需的物质，恰到好处的比例也不会对人体器官造成过重的消化负担，而且荞麦面还有降低血脂和胆固醇的作用，对于维持人体心血管系统的正常功能具有重要的意义哦！

我们留意到他有一头光滑柔软、飘逸亮丽的深蓝色长发，这也许跟荞麦面中较多的矿物质滋养有着密不可分的关系，而他保持纤瘦身材的秘诀说不定也长年吃素有关。

但是饮食结构过于单一的弊病，也随着时间的推移暴露出来，拒人于千之外的冷漠大概就是这么来的，不过这也不能怪他，远在异国他乡的神田优，除了手中的爱刀六幻，这也是唯一能勾起他思乡之情的东西了。

咖喱方便面

葛城美里

《新世纪福音战士》

这位大姐也算是黑暗组织NERV中有头有脸的人物了，其爽朗直率粗枝大叶的性格早已深入人心，别看平时在作战部一副英姿飒爽的摸样，在家里却是不修边幅邋里邋遢的一滩软泥。

单身白领的生活其实很简单，白天围着工作转，晚上围着床铺转（想歪了的给我去面壁！）……既然工作如此辛苦，饮食方面自然也就怎么省事怎么来，方便面毫无疑问的是上班族们的最佳选择。如果只是自己吃还情有可原，但招待客人也用方便面就有点太抠门了吧！按理说NERV也算是政府部门，收入什么的都还算客观，五险一金社保补贴也一样不少，可是为什么她在饮食上如此节俭呢？要是只吃方便面也就算了，但还将煮的浓浓地咖喱倒进方便面里……不仅是人类，连你养得那只企鹅也受不了了吧！由于在职场上摸爬滚打形成了一套精打细算的生活理论，她只用了一个披着亲情外衣实则目的不纯的理由领走一个免费童男，并将一切自己不愿意做得家务推给他来完成，小童工还任劳任怨从不反抗……这等令人发指的恶行至今竟然无人察觉。

除了那最著名的"UCG"牌咖啡在剧中惊鸿一瞥外，她的冰箱里还放满了罐装啤酒，豪饮之后把啤酒罐堆成小山也算她的乐趣。如此豪迈的生活作风弄得她的小男仆不得不自己下厨做饭，当初到底是谁说要监护他来着？！既然是监护，那么照顾他的饮食起居也是应该的吧？但现在到底是谁照顾谁啊！

仔细想来，也许是味道过于浓郁的食物让白领女性的生活单调乏味，所以才急需口感清淡的纯情小男生来作为调剂品吧。

图书

天野远子

《D.gray-man》

吃纸并不稀奇，但拿纸当饭吃就有可能是味觉出了问题，而拿纸当饭吃还吃得津津有味，并能尝出其它食物的味道那真有可能是味觉失灵了啊！

世界之大无奇不有，当大家走进圣条学园文艺社内，首先映入眼帘的不是那些破旧的桌椅，也不是那些堆满室内的书籍，而是一位梳着两条长辫子、肌肤洁白如雪的少女坐在椅子上，手中正捧着一本世界名著翻阅，她聚精会神地读了一会儿后，便撕下书页的一角送入自己的樱桃小口中，一边咀嚼一边闭上眼睛，独自陶醉在纸香在舌尖上扩散的感觉。

喂喂小姐……一张满是油墨的纸有那么可口吗？你明明吃普通的食物来如同嚼蜡，为什么吃纸却能吃出各式各样的味道来呢？难道说你的味觉拥有超能力，可以自动感知食物的酸甜苦辣吗？

我们姑且先不讨论天野远子的味觉构造是怎样的，但就长年吃纸没有造成任何大脑后遗症已经是不幸中的万幸了，不过也许是后遗症留错了位置，导致她的胸部到现在仍是一马平川……

鉴于天野远子对于书籍和纸张的痴迷程度，她已被二次元世界列为了危险分子之一，您家有绝版书籍的请藏好，您家有会写书的也请自行隐匿，以免让她带回文艺社做主食烹制者或储备食材，榨干您来之不易的收藏。

而且在电子阅读逐渐取代实体阅读的时代，我们也有理由相信，天野远子也是造成实体图书消失的罪魁祸首之一呢。



甜蜜的诱惑

众所周知，人类舌头上的味蕾能尝出酸甜苦辣咸各种不同的味道，其中对甜味的感应力却是最差的，但迄今为止随着糖尿病人逐渐增多，也暴露出了一个不可忽视的事实——那就是过多的摄入甜食是对身体有害的饮食习惯！有资料表明，已经有越来越多的人类加入到糖尿病患者的队伍中来。而糖尿病的威力在初期并不会显现，到后期却会引发犹如洪水猛兽般恐怖的病发症。

在二次元中有一个甜食发烧友协会，这个协会的会员无一例外的都是甜食控，而协会中独家提供的优厚待遇，决定了他们狂吃甜食不仅不会有损身体健康，还会给角色的萌度提高几十个百分点。

巧克力芭菲 坂田银时 《银魂》

这位身着和服的男性，留着天生的银色卷发，总是猥琐地挖着鼻孔用一双死鱼眼看着天空，是曾经在攘夷战争中被称作“白夜叉”的狠角色，他拥有所向披靡的剑术，但从不轻易显露。现在他的人生非常悠闲惬意，他不仅担任着万事屋的老板，还要经常性的去多管闲事，来确保自己在这部作品中无可撼动的主人公地位。

人生不如意十有八九，故事刚一开场，医生的一纸糖尿病病危通知书，彻底终结了他平静安宁的生活，逼近高血糖警戒线的糟糕指标，使他一周只有一次去吃甜食的机会。

像巧克力雪糕，红豆蛋糕、草莓冰淇淋都是他的挚爱，被土方十四郎亲切地称为糖分控（土方你有资格说别人么＝＝），而不定期摄取糖分他便会焦躁不安，到别人家做客也非常厚颜无耻地要挟出材料制作大型奶油蛋糕，义正言辞地告诉众人人生的意义不是梦想和勇气，而是那人体严重缺失的糖分！就连悬挂在万事屋的办公桌上方的匾额也都被“糖分”二字所占据了！

可是明明万年拖欠着万事屋的房租，你又是哪里来得钱去买甜食呢？你真的不会是故意赖着房租不交的吧？

这点暂且先不予以深究，万事屋可是什么委托都肯接的呐，哪怕是盗文枪手寻猫找狗的一丁点小事，只要你愿意开价，一切都好商量。不过现今就不同了，也许先用一顿甜食盛宴贿赂一下老板，或许能够收到意想不到的结果。



蛋糕 Honey前辈 《樱兰高校男公关部》

在樱兰高校男公关部里，一提起年纪最高的人，大家自然会把目光放在那位喜欢在姐姐怀里撒娇、相貌和年龄差距很大的Honey前辈身上。他除了那身令美国军方都为之色变的格斗技术，就只有经常卖萌、看到甜食就闪着星星眼扑过去的形象了。

据他的弟弟植之冢靖睦回忆，某天半夜他路过餐厅，发现里面还有灯光，便推门走了进去，然而黑暗的房间中，仅有几支烛火在摇曳，以及黑着一张正大脸的怪兽，面目狰狞地扑向三座蛋糕大山，以风卷残云般的速度将蛋糕消灭干净……自此，哥哥恐怖的一面在植之冢靖睦幼小的心灵中留下了难以磨灭的阴影，自此，他对哥哥的憎恨有增无减。



关于受害人的控诉暂且告一段落，总吃甜食的恶果，终于在Honey前辈身上体现出来，当黑色的牙菌斑小恶魔用武器开凿他的牙齿，疼得他忍不住捂住脸颊满地打滚。后来铦之冢家崇前辈为了他的健康着想，下达了禁止甜食的命令，这无异于直接把Honey前辈打入十八层地狱！

但以甜食为生命的Honey前辈又岂会轻易退缩？即便牙齿的疼痛感仍未消散，各种禁令挡在面前，也不能动摇他对甜食喜爱到底的决心！虽然最后牙齿终于恢复了健康，摆在Honey前辈面前仍有一个无比艰难问题：要成为植之冢家的继承人，就必需舍弃可爱的本性和美味的甜点，好在经过笨蛋王子环一番提点，他心中的迷茫终究烟消云散。

在决定遵循自己意志，可以随心所欲的吃甜点后，他那娇小的身材中隐藏着的黑洞般的胃袋，似乎也有逐渐膨胀的趋势。

巧克力 L 《死亡笔记》

这位成天大门不出二门不迈，穿著白色长袖或8分袖T恤与淡蓝色宽松牛仔裤的青年，单就以奇怪的坐姿、走路时弯腰弓背和赤脚的怪癖来看，就足以让人怀疑他究竟是破案的还是搞行为艺术的。明明是比工藤新一还要英俊的美青年侦探L，却因为长期熬夜办案出现的天然烟熏妆而与阴郁二字画上了等号。

“天才”似乎都要有一些特殊嗜好才不会枉费这个名号，比如思考问题时喜欢把五颜六色的方糖堆成一根根电线杆，桌子上摆满棉花糖、甜到发腻的饮品、形态各异的巧克力等甜食，甚至还有棒棒糖和小熊饼干，充满着童趣的味道。他的兴趣便是一刻不停地吃甜食，如果不这样推理能力就会急速下降，不过按照他大脑工作的状况来看，脑细胞死去的速度还不及他摄入甜食速度的一半，经常咬手指也是一种过度焦虑的表现，所以大量补充因脑力劳动所消耗的糖分也是必要的。

也不知道这家伙弯腰驼背的奇怪姿势持续多少年了，居然也没患上腰椎间盘突出和腰肌劳损，实在是让很多宅在家里码字的写手们羡慕嫉妒恨啊，而且每天吃甜食也没有任何肥胖的迹象，这果然是三次元世界中不能实现的美好愿望吗？





怪味也疯狂

这世界变化快，在三聚氰胺苏丹红塑化剂瘦肉精大行其道的今天，人们对食品安全的放心指数犹如当年的530大盘一样一泄千里，被这些添加剂搞得人心惶惶的群众，体内的基因也在悄然发生着变化。

二次元中有那么一群人，不知是不是跟我们相似，他们无时无刻不在挑战着人类自身的生理极限，因为正常味道的食物已经满足不了他们的需求了，其怪异的味觉系统让人感到胆战心惊，分明是正常人无福消受的料理，他们偏要以某种名义哄骗或威逼利诱，免费提供给那些无辜的朋友……即便这些东西是由纯天然的原材料所制，它们的致命性仍不亚于万吨毒素集体袭来时的效果。

胖虎式自制料理

胖虎

《哆啦A梦》

看到这个体态魁梧的胖子，相信也不用我做过多的描述了。身躯强壮有力，性格暴躁、揍起人来毫不心慈手软……由于节目时间有限，其它的缺点我就不一一细数了。尽管他的缺点很多，可他十足的正义感和勇于承担责任的胸襟气魄，还是为他的形象挽回不少分数。

但人不可貌相，海水不可斗量，在他壮硕的身躯中蕴藏着的是艺术家的灵魂！他不仅经常举办演唱会，残害大野比大雄和哆啦A梦等好友那颗脆弱纤细的心灵，其宛如天籁般的歌喉还曾吓退过无数妖怪！他还用自己最拿手的料理免费招待大家！如果有谁敢装病不去的话那就拳头伺候！

他最喜欢自创料理了，其中最著名的料理便是以他本人命名的“胖虎料理”，据说这是为了答谢大雄小夫等知心好友而做得料理，但是这锅冒着绿色气体的异物……人类真的能吃吗？不过大家别要求太多，毕竟人家是业余水准的，不能跟专业厨师相提并论。可将豆馅年糕、腌萝卜、熟鱼干一股脑地全倒进锅里，就算是专业的也没几个敢这样做的吧！而他自行改造的法国大餐，配料更是叫人听了就有想自杀的冲动：拌盐的米糠、梅干、羊羹……

做饭的不怕难吃，也不怕调料多放少放，最怕的就是这种什么都不懂却胡乱搭配的勇者，他到底是为了答谢众人，还是蓄意谋杀我们不得而知，我们只知道有一次他在演唱会前试吃自己的料理，最后竟然昏倒而导致演唱会延期。此消息一出群众们便立刻奔走相告，从大家劫后余生的喜悦表情来看，也就不难理解为什么大家用尽千方百计，也要躲开这怪味的料理盛宴了。



美乃滋

土方十四郎

《银魂》

说银魂是一部科幻片、灾难片、悬疑片，甚至是限制级片也毫不为过，因为任何类型的片子都能轻松代入其中。可惜人类总是会被假象所迷惑，其实《银魂》是一部讲述味觉残障人士的公益宣传片。《银魂》里到处都充斥着味觉系统障碍症的可怜患者，譬如男主角是个糖精，女主角是个钟爱酸味物体的醋罐子，而各路人气配角也分别担负起小辣椒、番茄酱等究极口味角色的工作。

鉴于真选组队长的容貌实在是对不起镜头，故而今天被栏目导演PASS掉了（听说录制节目的时候镜头崩裂了＝＝），转而由副长土方十四郎代理出镜！

之所以请到这位有些青光眼、外貌冷酷英俊的青年来，是因为他对制作美食有着非常丰富的经验，他仅以一灌简简单单的美乃滋（其实就是蛋黄酱），便调制出了名目繁多的美食——像加入切细的洋葱、芹菜等，可调制出炸鱼、香嫩多汁的牛扒以及鲜虾饭、牡蛎等冷菜的调味汁，若是再添加番茄汁、青椒、洋葱等，又可调制出用于新鲜蔬菜色拉或通心粉色拉的调味汁，常见的一般用它来与切成块状的熟土豆调配在一起，做成土豆沙拉，亦可与水果、蔬菜拌在一起……

好了，就此打住，以上只是大家的幻想，土方先生由于公务繁忙，没有富裕时间烹制这么精细的菜肴，他会先来一碗白米饭，然后摒弃普通的炒菜和肉类的配餐，而在白色米山上挤一大坨美乃滋……美乃滋的色泽淡黄，柔软适度，呈粘稠态，有一定韧性，口感浓郁香甜，配合松软的米粒真是来自天堂的美味呢。不过这道料理在外人眼里味道酷似狗粮，形状则【对不起，此处因涉及敏感信息而被屏蔽】。

虽然有着动不动就砍人的暴躁性格，但他确实是真选组无可替代的灵魂，许多青春靓丽的少女对他又酷又帅的外形一见钟情，可在看到他吃东西时，便像躲瘟疫一样退避三舍，自行戳破粉红色心形的恋爱幻想小泡泡。

试问如果美乃滋盖浇饭也就算了，要是每一种食物都要拿美乃滋来盖浇，也别怪女生会吓得调头就跑啊！

生命诚可贵，爱情价更高，若为美乃滋，两者皆可抛！美乃滋是他生存的能源，就连他的打火机也是美乃滋形状的！经过美国FBI多年的跟踪调查，他的真实身份其实是美乃滋星球来的美乃滋王子。

蔬菜汁

乾贞治

《网球王子》

青春学园网球部是一个人才辈出的地方，有态度嚣张但潜力无限的小鬼越前龙马，有俊美无双不怒自威实力超强的手冢国光……但无论是哪位队员，都敌不过那位搞科研工作的乾贞治同学所特制的蔬菜汁。

普通的蔬菜汁具有把积存在人体内的毒素溶解并排出体外的功效，而乾贞治所独创的蔬菜汁却饱含着可以致命的毒素！根据他个人的经验，这瓶广受青春学园网球部队员“喜爱”的运动型饮品，萃取天地万物杂草烂叶树根之精华，浓缩化学世界中各类理论实践而酿成的……对人无毒无害的绿色食品，由于其超级良好的口感而备受好评，丰富的营养更是可以补充人体每天所需的维生素和矿物质。

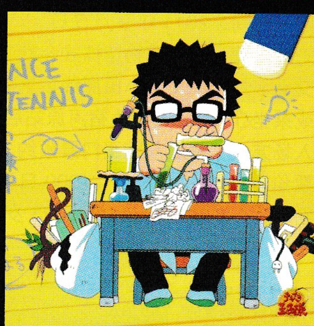
揪桌！这样的宣传语完全就是在坑爹啊！物品与实际描述严重不符！众多买家纷纷给予差评！并强烈要求赔偿精神及健康损失费！

自从他研制出蔬菜汁后，每当网球部有练习时，乾贞治就会在旁边放上几杯，作为惩罚失败者的措施，此计在手冢部长的批准下横行无阻，就连素有“蝮蛇”之称的海堂熏也撑不过七步倒地气绝，剩下的队员也基本难逃厄运，被那劲爆生猛的蔬菜汁搞得筋疲力尽。打那以后，队员们都跟打了鸡血似的练习，大有拼命三郎的架势。

乾贞治同学经常在学校里流连忘返，鉴于此饮品制作步骤十分繁琐，而制作道具如酒精灯、石棉网、试管、烧杯等只有化学试验室里才能找到。听校内不少小朋友反应，某天黄昏时分，某学长埋伏在校外的草丛中，手中捏着一只可怜兮兮的甲虫，长方形的镜片上划过一丝诡异的光……

据不完全统计，乾式蔬菜汁的种类多到大有形成品牌效应的趋势——以在菜市场可以找到的小白菜、黄瓜、韭菜、青椒、芦荟等绿色原材料为主力军的普通型，其青涩苦闷的味道绝对叫人永生难忘；随后升级的蓝色改良型，是能连他自己也放倒的新品种！最后一定要介绍一下红色蔬菜汁，由番茄、胡萝卜、西瓜、榴莲、辣椒等红色成员组成的健康营养型，如果在运动后畅饮一杯的话，便可以立即补满消耗的体力值，并会帮助您歇息已久的消化系统重新高速运转起来，然后顺带体验一下迅速冲向厕所一泻千里的畅快感！

在详细记录了各种人群饮用完乾式蔬菜汁的不同反应之后，他还贴心地开发出多种营养配餐供大家选择，如乾式沙丁鱼汁、乾式惩罚茶等新式饮品来调节口味！以便成为队员们练习的新动力！



对了，该饮品还附带一种感化敌人之功效，在全国大赛预选赛阶段，银华学院曾派遣间谍秘密窃取“青春学园网球部独家秘密武器——超级特制乾式蔬菜汁”，结果第二天大赛组委会宣布，银华学院全员弃权，理由是集体食物中毒。

结语

节目播放到这里也快接近尾声了，但是我猛然间发觉，人类才是最可怕的生物！品尝到任何稀奇古怪的美食还能镇定自若的人们，请你们高抬贵手，放过那些无辜的群众吧！

如果某些风尚真在三次元中流行开来，即便是原子弹彗星外星人不来毁灭人类，人类自己也会先毁灭自己吧！

所以敬告各位亲爱的观众，不要轻易吃别人做得料理，也不要相信什么天上掉馅饼之类的好事，变幻莫测的二次元世界永远充满着未知的疑云，遇到一边甩葱一边唱歌的人也尽可能回避，一道看似平常的料理也随时可能变成杀人不见血的工具。

有些时候，吃东西必需打起十二万分的精神，因为你要谨慎地提防周围的陷阱，倘若真的绕不开掉进去，那也只能冒着生命危险，鼓起勇气挑战自我，成为“大难不死必有后福”的最新吉尼斯世界记录的拥有者。

本期《民以食为天》节目到此结束，我是主持人千月绫华，谢谢各位观众的收看，我们下期节目再见。

文 八重樱 美编 anubis



距离现在101年远的未来，2112年9月3日，一位曾经感动过20世纪所有动漫迷内心、赋予了他们童年那段美妙无比的奇想时光的杰出动漫角色——哆啦A梦诞生了。当它在生产线上被制作出来之时，因为突发事故导致脱落了一颗螺丝，但恰恰就是因为缺少了这样一颗微乎其微的螺丝，反倒是奠定了哆啦A梦那独一无二的性格。本是残次品的哆啦A梦后来在机器人学校中举行的机器人销售会被野比世修买回了家，成为了世修的好伙伴。看到野比家因为世修的曾曾祖父野比大雄软弱无能导致家境落魄后，2123年4月5日，世修通过时光机将哆啦A梦送回了大雄所处的二十世纪，就这样，来自未来的高科技机器猫便开始使用它那神奇无比的四次元口袋让二十世纪的少年们体验到了无数次奇妙的经历，有时会回到遥远的侏罗纪与恐龙嬉戏，有时又乘坐上宇宙飞船前往迷人的外星球探险，哪怕仅仅是在放学后安上竹蜻蜓在空中飞翔或是躺在松软洁白的云朵上仰望湛蓝的天空，与哆啦A梦在一起的每一天都是如此的充满惊喜。现在，我们已经长大成人，早已过了那个动不动就会做白日梦的年纪，但是哆啦A梦与藤子·F·不二雄的幻想世界却始终保存心灵深处的博物馆中，那闪耀着光辉的金色回忆，从不会因为岁月的流逝而锈蚀褪色。如果你有机会去日本自由行的话，那么除了三鹰之森吉卜力美术馆之外，位于川崎市的这位现实中的藤子·F·不二雄博物馆也绝对值得你前去一饱眼福，这座博物馆可谓是集藤子·F·不二雄大成之作，拥有着令人难以抗拒的独特魅力。

动漫秀

光辉永存的黄金回忆

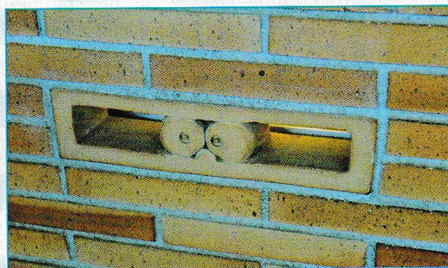
游历藤子·F·不二雄博物馆

藤子·F·不二雄博物馆

所在地：日本神奈川县川崎市多摩区长尾2-8-1
建成时间：2011年9月3日
管理运营：藤子博物馆株式会社
交通：乘坐小田急小田原线抵达向ヶ丘游园站后步行16分钟，或乘坐JR南武线到达宿河原站后步行15分钟
入场方式：需提前购买门票预约，博物馆现场不设置购票处
票价：成人·大学生：1000日元/初高中生：700日元/小朋友（4岁以上）：500日元/3岁以下·残障人士：免费



■从远处看博物馆的外观比较普通，似乎只是一座普通的现代风格建筑，并不像三鹰之森吉卜力美术馆那样有着明显的作品特色。



►但是如果走近建筑物的外墙就会惊喜的发现，墙壁上每隔一段距离就会出现哆啦A梦的双眼表情设计图案，仿佛是可爱的哆啦A梦正透过墙壁在偷看外面的景色一样。





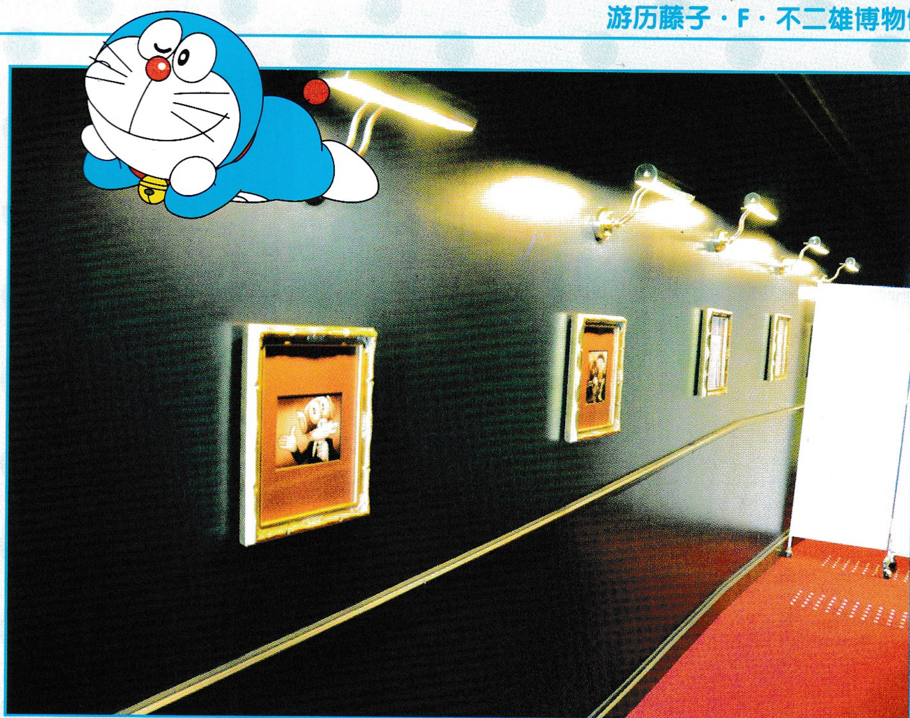
◄车里的每一处细节都被制作成与藤子·F·不二雄相关的设计，让你从坐上巴士的那一刻起就彻底置身于藤子·F·不二雄的世界之中。



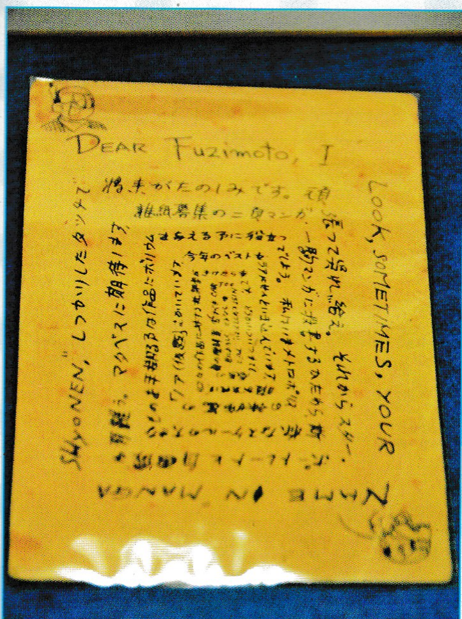
■同时管理方还增设了多辆藤子·F·不二雄作品的主题巴士车负责接送前来观展的游客们。



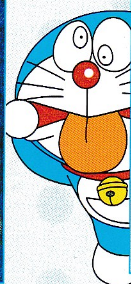
▲主题巴士除了哆啦A梦外，还有《怪物Q太郎》等涂装。



▲下面就是走进藤子·F·不二雄博物馆内部啦！在走廊的墙壁上悬挂着不少珍贵画稿与照片，默默地向游客们讲述着藤子·F·不二雄大师的历史。



▲这封已经发黄了的信是漫画大师手冢治虫老师写给当年刚刚出道不久的藤子·F·不二雄的鼓励信。信上用英文写道："我经常会在《漫画少年》上看到你的作品"，并期待他能继续努力创作佳作。整封信是以四边形环绕着来书写的，需要不断旋转才能顺利阅读，体现出了手冢大师的独具匠心。而对于当时还是青葱少年的藤子·F·不二雄来说，能收到仰慕已久的手冢大师的来信，其冲击感是难以言表的。





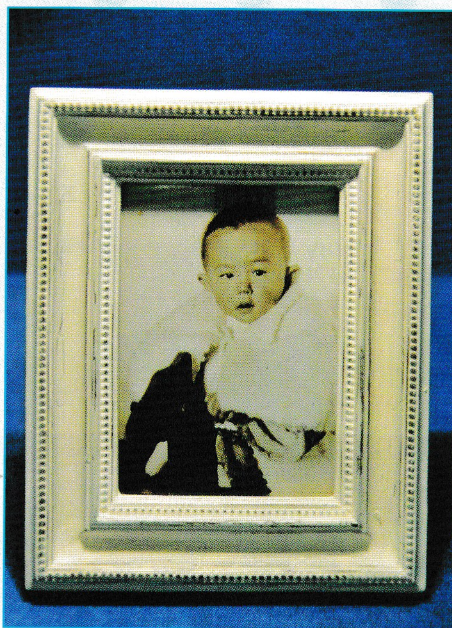
▲博物馆内没有一处地方会让人感到无聊，例如这个指引去往洗手间的标志，就是由哆啦A梦的手臂、野比和静香的剪影图案所组成的。另外，此类设施的说明文字均由日文、英文、中文和韩文组成，体贴照顾到了全世界动漫迷们。

▼连停车按钮也被做成了哆啦A梦的头，为什么很想用力按下去呢？





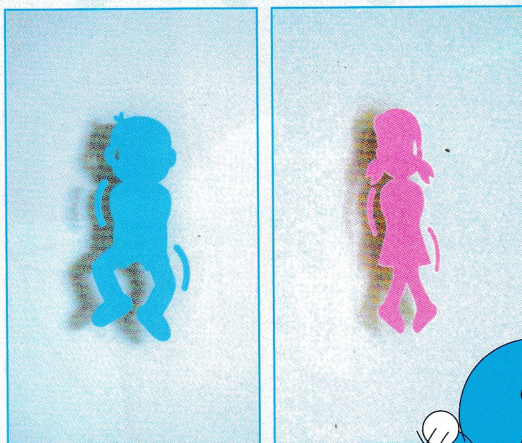
▲这是藤子·F·不二雄作为漫画家出道25周年纪念时，手冢治虫送上的贺图。画面中间自然是可爱的哆啦A梦，旁边则站着手冢笔下出镜率最高的朴丁猪（笑）。这幅贺图与摆放在下面的来信相映成趣，对于两位大师以及所有fans来说都是值得珍藏的回忆。

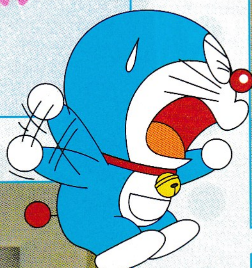


▲藤子·F·不二雄1岁时的照片，拍摄这张老照片的摄影师恐怕没有想到，面前这个不太会笑的小男孩今后会用画笔将欢乐传递到全世界吧？



▲这是藤子·F·不二雄笔下自己做电影监督时的样子。

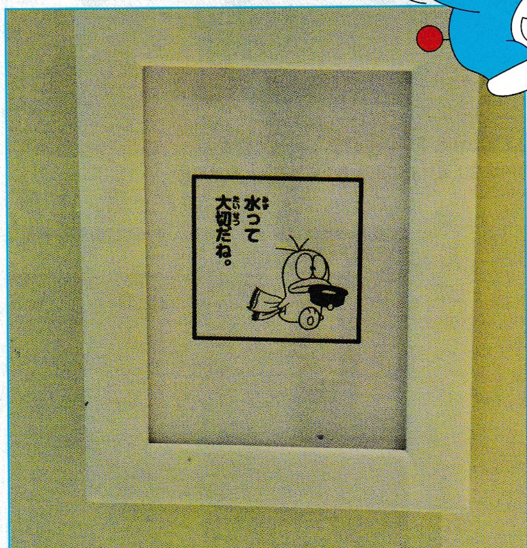




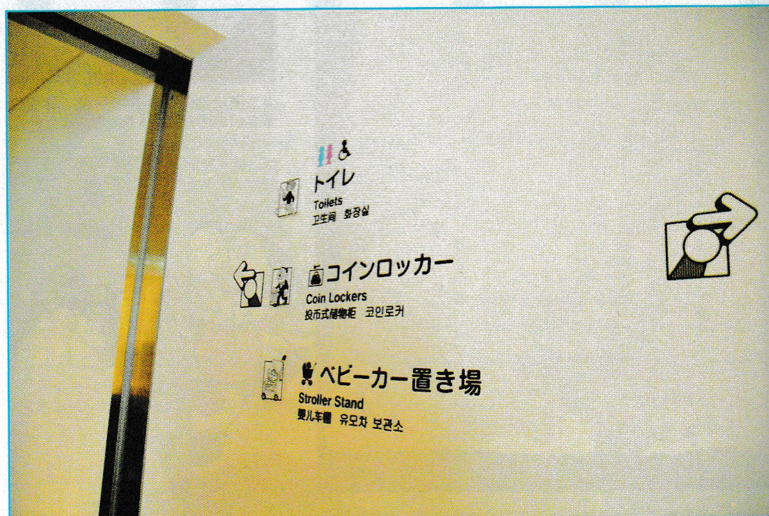
▲洗手间入口处的画像，令人忍俊不禁。

▼男士洗手间内墙壁上的贴画，全部都是从藤子·F·不二雄作品中节选出来的画稿。

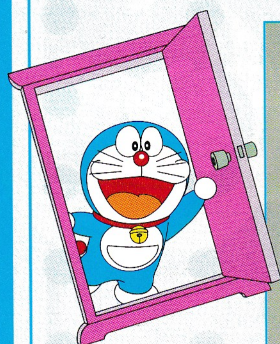




▲上过洗手间记得要洗手哦，不过水是很宝贵的，千万不要浪费。



▲博物馆处处体现人性化的设计，除洗手间外，还包括了投币式储物柜以及婴儿手推车出租地等。



▼这是位于2楼的小剧场，剧场的背景墙壁可以打开，外面是一片植被茂密的花园。

ミュージアムショップ
Museum Gift Shop
纪念品商店 뮤지엄 숍



帰り道
Way Out
通往出口 나가는 길







▶在出口处的玻璃门上贴着写有“没有忘记什么东西吗？”字样的哆啦A梦贴纸。

◀纪念品商店是所有博物馆中都必不可少的设施，在这里能买到不少外面难得一见的珍贵纪念品。

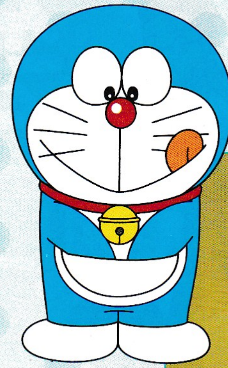


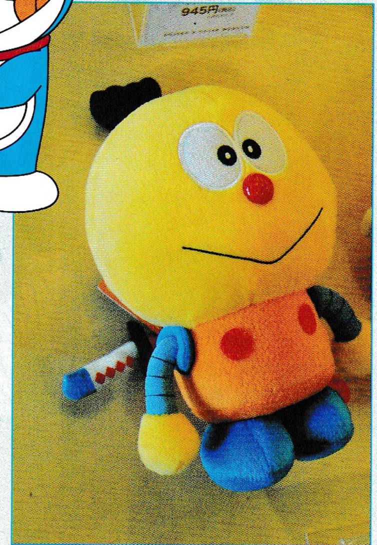


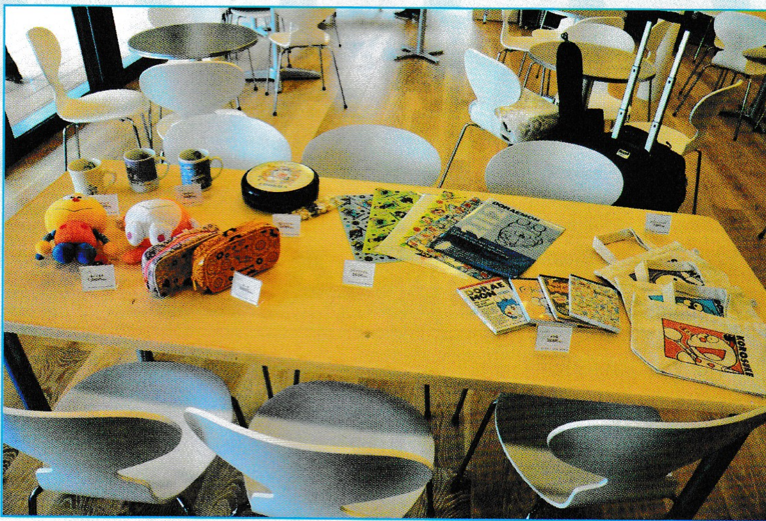


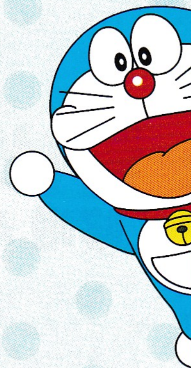
▶纪念馆内负责接待客人的服务人员，可以看出，她们虽然都不是貌美如花的类型，但亲和力非常强，最适合接待小朋友了。


▲相信很多在哆啦 A 梦陪伴下长大的朋友走进商店时一定都迈不动腿了吧?





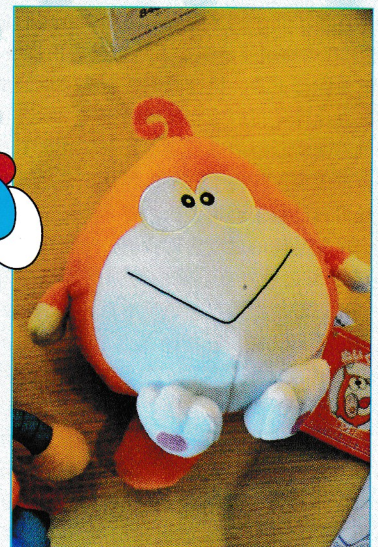

▲这里还提供一些可供休息的地方，走累了不妨来坐一会儿，看看电视上播放的经典动画吧。







▲藤子·F·不二雄角色们大集合的曲奇饼干盒，骚年不来一个吗?


▲尺寸虽小但做工却不马虎的小布偶，作为赠送朋友的小礼物也很合适呢。

笨蛋与伙伴 一起犯二吧！

动漫秀

在这篇文的开始，我必须要从回忆说起。话说在小时候，我听奶奶讲过过一个传说，每一颗星星都是由一个傻瓜变成的——啊不是，我想说的是，其实地球上的傻瓜就像天上的星星那么……的璀璨。你要问为什么？通常来说我们总是会觉得大千世界芸芸众生，肯定是聪明人会比较闪耀一点。可就像歌里面唱的，人们见惯了莲花，开始觉得牡丹美。当聪明人越来越逆天，故事里到处充满各种S级别的超级天才的时候，动不动就会出现一块地砖上站着的几名天才开始斗智的剧情，一段又一段的谜题，什么案中案啦局中局啦，真是看得人脑仁儿疼啊啊啊！

不过，就在这么一个天才辈出、竞争激烈的世界里，看多了天才，多少会有点审美疲劳的意思，毕竟啊看点动画还是指望着给自己放松放松，而不是把弦绷得更紧。恰逢此时，有些傻瓜的出现，简直会让你觉得好像在沉闷的空气中吹进了一阵新风，清新脱俗的感觉迎面扑来，让人不禁发出一声感慨说：哇终于这个世界是正常的！哇我终于觉得自己脑子够用了！

这么浅显易懂的道理告诉我们，笨蛋固然看上去是二了那么一点点，有的时候智商低了那么一点点，可是笨蛋的存在缺是不可或缺的！就像空气中的二氧化碳一样的画龙点睛的存在哦！（吐槽OS：你刚才不是说他们是清风吗？）啊哈哈哈这种细节就不要太计较了，哎呀哎呀，怎么外面这么吵？待我看看先，咦愚人节不是早就过去了嘛，怎么突然这群人都出来了……好吧，既然是笨蛋，不按常理出牌也是可以理解的。嘛，大家不要急不要急，怎么越说你们越激动？哎，算了，总之让我们顺路欣赏这群笨蛋众生相吧。

野比大雄与哆啦A梦

《哆啦A梦》

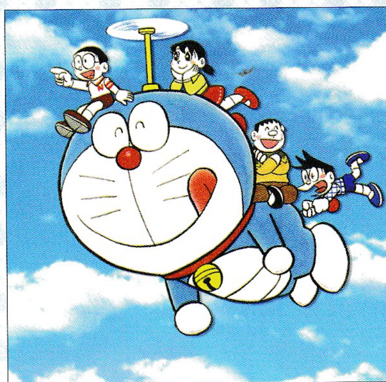
笨蛋指数：★★★★★

说到始祖级的笨蛋，大概很多人脑海中蹦出的第一个角色就是万年小学四年级生野比大雄同学了。典型的装束就是T恤与日式学生短裤，一副大圆片眼镜常年架鼻梁上，百分之九十的时间里总是一副没什么精神的样子。要提到他的知名度那还真是上至爷爷奶奶辈，下至十岁小朋友大概都听过这么一号人物。因此把他放在头一个介绍也算是对前辈的肯定和尊重（？）

虽然说他万年不升年级的原因和他本人是不是笨蛋基本无关，而且毕竟在作品里面也体现了多年之后野比同学进入大学的场景。但就算是对《哆啦A梦》这部作品仅仅略知一二的人也知道，野比大雄同学的身上体现出来的笨蛋程度实在是让人无语，可以说简直就是无时无刻不散发出笨蛋的气息呀。

在生活方面，野比同学总能因为不够精明惹出各种匪夷所思的麻烦，比如该溜号的时候偏偏眼力价不够，被胖虎逮着狂揍。在学业方面，他也拿不到什么高分，准确来说，在众人的记忆中，他的考卷上不得零分的情况都寥寥无几。正是因为这种特质，野比同学总是在家中沦为弱势群体，被老妈念叨咆哮扣除零用钱，生活地位越发低下。在一起玩的小伙伴里面，也总是因为成绩不如人、运动神经欠缺受到无情的嘲笑。作为主流审美中的典型笨蛋，在长辈和同龄人之间都得不到认同，然而既然作为男主角，自然不会一直这么窝囊下去。因此哆啦A梦的出现，仿佛满足了大雄所希冀的一切。一个朋友，愿意关心他，倾听他在学校里所受的欺负；也愿意为他收拾烂摊子，帮助他完成实现而夸下的海口。

然而万能的哆啦A梦并不是一味地纵容了野比的缺点，也正如野比并不是真的笨蛋且一无是处。在超长篇里，野比面对事态的紧急与朋友的受难，往往是第一个挺身而出的人。与其说这是一种愚蠢，不如说是一种阿甘式的纯真。也正是因为这样，这个家伙的形象才会如此真实，哆啦A梦才会愿意一直相助。





文 OS 美编 anubis

樱井智树

《天降之物》

笨蛋指数：★★★★☆

如果说笨蛋对于某些人来说只是一种状态，那么对于《天降之物》里的樱井智树来说简直就是最佳的定位。此人首先在外型上就不算什么帅哥，外加上好吃懒做的人物特性以及热衷于H事业的诸多表现，简直让人对他失去了任何指望。最重要的是，几乎每次出场我们的樱井智树同学都是一副鼻涕口水都没有擦干净的白痴神情，这种日常状态下都以白痴心态出现的男主角真是少～～之～～又～～少啊！

要说当年看到声优表的时候还真是大吃一惊，虽然保志总一朗同学不如石田彰这样总配帅哥，也不至于堕落到跟这么一部后宫漫的笨蛋男主角作声音出演吧？然而事实就是如此残酷，在包子同学特有的金属少年音的配合下，屡屡发出傻笑的樱井智树让人脱力不已。

嘛，不过话说回来，傻人有傻福这句话倒是不错。樱井智树这家伙虽然个人爱好就是看各种有着丰乳肥臀等香艳画面的杂志或游戏，但对面就住着邻家少女见月楚原，而这位少女的巨乳属性从某种意义上满足了樱井智树同学写在脸上的好色心理。除此之外，通天而降的天使机器人众如伊卡洛斯、妮姆芙等人更是以纷纷在三五冰山少女、贫乳萝莉等萌领域填补了智树的后宫。

尽管智树同学是个绝大多数时候不折不扣的小个子二百五，但也偶然会干出一些惊人之举……等等，这位同学，请擦干你的哈喇子，我想说的不是他变身为樱井智子这回事，再说这种色女孩到底为什么会有人喜欢啊，这种看上去就怪怪的家伙不是应该避之不及吗，难道大家都是笨蛋吗？吐槽完毕，我是想说这家伙除了在平时那些脱线的举动，比如配合某长得很像优等生但实则也是优等生就是感觉有点2的家伙一起寻找新大陆之外，面对来历不明的天使众人，这家伙几乎是毫无机心和城府地容纳了对方的到来，同时也为了她们的存在与笑容而努力着。就算是对摆明是机器人的伊卡洛斯，平时看上去色得离谱的这家伙也没有真正想入非非，而是对对方流露出无处不在的关心。这种不靠谱的外表下，仍然裹着一颗质朴纯粹的少年之心吧。

对不起导演我吐了，能不能叫这家伙别一脸白痴表情了谢谢……





漩涡鸣人

《火影忍者》

笨蛋指数：★★★★

在那山地那边海地那边有一群蓝精灵！CUT，导演，我需要重唱……在那火之国的木叶村里面有一群忍者，他们分为上忍中忍下忍，没事还去接接任务什么的。当然，这个并不是重点，重点在于某个金毛小子——请看我的口型，NARUTO同学是也。虽然现在火影的热度稍稍退却，但是说到这位九尾妖狐的宿主，想必很少有人会陌生。顺便提一句，港版对于漩涡鸣人的翻译为涡卷鸣门，涡卷……花卷，怎么感觉从名字里面就透露出浓浓的傻气呢……

相比起野比大雄同学给人的废柴感，鸣人的初登场可以用顽劣来形容。作为忍者学校的学生，成绩万年吊车尾、喜欢恶作剧、针对班上最受欢迎的优等生、跑到木叶村的火影颜岩上大肆涂鸦。偏偏这么一个看上去吊儿郎当不务正业一塌糊涂的家伙，却总是喜欢跟人说自己想要成为木叶村第一忍者火影的位置。自然这种话说出来简直是一点说服力都没有，小小的鸣人只能得到更多的嘲笑和进一步的轻视。

鸣人的身世非常离奇，不论是四代目儿子的身份还是体内封印着九尾。而前者的身份并不为人所知，村民们都把这样一个和不祥的九尾有关联的孩子当做怪物来对待。被孤立的鸣人自然而然渴望得到人们的认同与关注，但偏偏自以为帅气的作为却往往换来人们的白眼。好在他遇到的伊鲁卡是一名善良的老师，看得到他心中的掩藏着的那些值得肯定的特质：勇往直前、说一不二、永不放弃。因此把护额戴在头上的鸣人踏出了忍者坚实的步伐，紧接着他又遇到了卡卡西，小樱、还有自己一直都看不顺眼的佐助，还有更多更多愿意把他当做伙伴和对手的人。

鸣人在自己的忍道上历尽千辛万苦，一步步成长，在现在的剧情疾风传中已经完全属于可独当一面的忍者。但傻里傻气的特质似乎还是没有怎么改变，当年那个喜欢闹腾的超意外忍者虽然面临了生离死别，似乎懂得稍微收敛一点自己的情感，但心中那股燃烧着的信念火焰却仍然存在。

比起那些无意中伤害了自己自尊的村民们，足够的朋友、师长和敌人围绕在鸣人身边，终于让这个笨蛋的生活发生了改变。

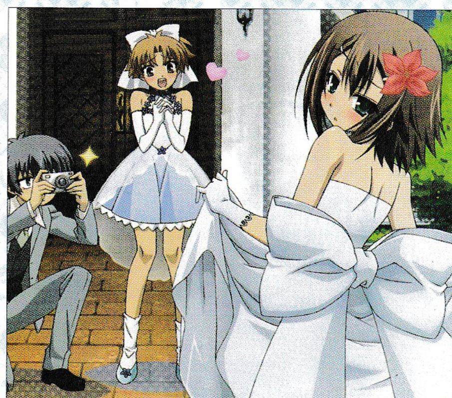
笨蛋测验召唤兽众人

《笨蛋测验召唤兽》

笨蛋指数：★★★★

作为一部典型的轻小说改编作品，《笨蛋测验召唤兽》的风格天马行空，却也称得上构思精巧——虽然应试教育不管在中国还是日本总是令人诟病不已，让众多学生们叫苦不迭，但考试却是几乎所有人避不开的一环。于是在作者描绘的文学学园里，众多学生被按照考试成绩分班，并且按照成绩的高低水准，就连硬件设备也作了区别对待。

在环境最为恶劣、构成人员成绩最为鬼斧神工的F班，自然云集了一大堆脑内回路结构奇怪的家伙们。这群家伙中的大多数是对成绩无感的切实差生，对试卷上的任何问题都能回答得牛头不对马嘴，犯下无数匪夷所思的错误。当然其中也有因为身体原因导致成绩偶然失误被安排到这里的优等生，也有因为语言不通的原因导致看不懂题目的归国子女……



但是，笨蛋归笨蛋，就像俗语所说的，"喧哗上等"。有这群人在的地方总是很欢乐，不仅仅是因为有长得很美少年但是脑子很不好使的"最不想被他看做笨蛋"的吉井明久，也不仅仅是因为有模特身材搓衣板胸部的傲娇少女岛田美波，更不仅仅是因为成绩在F班占到鸡头的班长版本雄二以及闷声色狼土屋康太和性别为秀吉的穿越美少年木下秀吉。

这群人胸无大志，没有觉得成绩不好是什么多丢脸的事情，也不觉得一定要追求学力的绝对优秀。但他们会因为不公正地待遇而向上努力，挑战比自己实力强太多的人。虽然从发动挑战的动机来说，有点公报私仇的嫌疑，但在战斗的过程中，为了几百竞争对手，那些天衣无缝的配合，孙子兵法级别的战略战术，甚至为目标付出了不懈努力之后取得的最终成果，都让人禁不住对这群笨蛋刮目相看。

傻乎乎的感觉还是没有变化，也许他们永远当不了那种传统意义上的聪明人，但比起那些盛气凌人的优等生，这群笨蛋们的热血青春好像别有一番风味哟。

毛利小五郎

《名侦探柯南》

笨蛋指数：★★★

正如开篇所说，在一部高智商人物云集的作品里，偶尔还是要有点佐料作为调剂才会有意思。说到笨蛋又怎么能少得了国民级作品《名侦探柯南》里的大叔级笨蛋代表——毛利侦探呢？

在这里不得不敬佩一下他要2的专业程度，简直就是持之以恒坚持不懈。十年过去，柯南同学依旧童颜不改，影坛常青，TV、OVA、剧场版甚至真人版都一部接一部的出，而毛利小五朗这位前米花町刑警、现毛利侦探事务所的当家小、不、老生的推理能力似乎也没有什么长足的进步。虽然这部作品里出现的侦探多少都有点年少轻狂外加自恋，但对于毛利小五郎这么一个女儿都可以跟人私定终身的大叔来说，频频在破案推理环节中犯下各种低级错误、基本依靠柯南同学的幕后导演外加从旁提醒才能破案的他，到底为什么会充满底气地摆出一副"我是名侦探"的架势来呢？

混蛋，你明明这么多年就只是在追星而已吧！你的冲野洋子小姐什么的，一见到她就会忍不住像少年时代一样满脸通红，然后摆出那种上世纪九十年代典型的白西装红玫瑰的奇特造型，花痴！可是，你老婆妃英理明明也是个美人不是吗！因为那种莫名其妙的原因会离婚的夫妻也只有你们而已了吧！说到底也是因为毛利小五郎你本人说了那种不合时宜的话不是吗？

呼，尽管好色无聊外加爱面子，毛利小五郎先生却的确是一个好父亲和好丈夫。就算是十多年前导致他被辞退的事件，也无非是因为救妻子。而在面对自己的女儿毛利兰和身边的朋友、亲人、同事遇到危险的时候，毛利小五郎就会像变了一个人似的充满了责任心与担当，简直就是威风凛凛。而每当这个时候，强悍的车技、过人的柔道能力以及神准无比的枪法和天生的正义感都让人觉得如同脱胎换骨一般。

而近期作品中的种种迹象，让人甚至怀疑毛利小五郎是不是早就发现某些蛛丝马迹，不过是因为某些原因在装傻而已呢？总之，那就让毛利小五郎先生继续搞笑下去吧，柯南这部作品非常需要你啦XD



须王环

《樱兰高校男公关部》

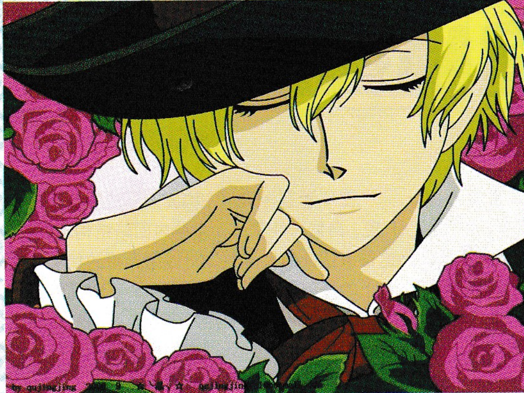
笨蛋指数：★★★

啊，在传说中的樱兰高校，有这么一群风度翩翩的王子们，本着服务女性的宗旨，组办了樱兰高校男公关部……（前略）其中知名度最高的部长，即是如王子殿下一般的须王环是也。金黄色的头发，湛蓝的眼眸，英俊的容貌，嗯这不是玛丽苏小说的文案啦，须王环的样子就是这样的！这种帅哥也会是笨蛋？嘛，几乎所有人在最初都很难接受这种设定吧。但事实就是这么残酷哦亲，就算他优雅无匹，还能弹一手好钢琴，但他的确是经常少根筋外加会强迫所有人叫他KING的奇怪家伙啊！为什么他还会把自己看做爸爸，非要把镜夜看做妈妈，这明明不是BL作品对吧导演！

而且遇到问题之后突然会变身为Q版造型，睁着一双水汪汪的大眼睛嚎啕大哭外加拉别人裤脚算怎么回事啦！对春绯使用男性用语时说的"妈妈，春绯好粗鲁"是怎么回事啦！继续瞪着大眼睛摆出可爱到死的表情说"我最喜欢小兔了"这种呆头呆脑的恶意卖萌感和一开始那种PIKAPIKA的超华丽感不是一点也不合衬嘛！

这种落差~~这种落差~~好吧，不得不说有时候反应慢半拍外加撒娇的环的确让所有人大跌眼镜，不过也正是因为他这样的表达方式，才会让身边的人都处于轻松的氛围里，更是愿意围绕在他的周围，找回属于自己的乐趣。而且，对于须王环来说，他的身世仿佛更让他认清了这个世界的本质。拥有了这些的他，虽然偶尔那种笨笨的脱线感让人抓狂，但更多的时候，以宽广的心胸容纳各种情况，并且强有力地引导每个人走过难关的环，真的很帅呢。







白井黑子

《某科学的超电磁炮》

笨蛋指数：闷骚★★★★☆

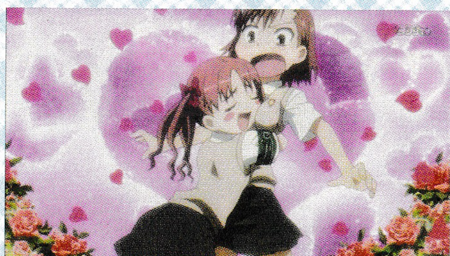
从外表和数据上来看，白井黑子这个人似乎和笨蛋二字没有什么关系。作为学园都市中著名的贵族女校常盘台中学的风纪委员中的一员，平时说话的时候相当淑女，还喜欢加上一些很能体现淑女感的结尾词。然后这位少女从成绩上来看，是LEVEL-4的大能力者，从生活中来看，性格上好像还有点小腹黑，经常把违反校规或学园都市规则的不法分子们玩得团团转。同时她身负强大的正义感，所以也相当受学妹和老师们的器重。

不过，万事皆有例外。如果说白井黑子偶尔在打击犯罪中所体现出来的“邪恶”、“腹黑”是因为她太过于刚正不阿的话，那当她面对梦想中的学姐御坂美琴时表现出来的系列举动简直可以用变态加真·笨蛋来形容。

不管是小鸟依人般谦恭而拘禁的动作，还是脸上泛起的红潮。要是说这是真百合也就罢了，以前在动画里接触到的百合好歹是优雅如《圣母在上》中那种趣致。而黑子同学虽然一口一个姐姐，但完全不理会御坂美琴的一脸的尴尬与无奈，私底下还为自己和学姐之间的寝室好好打造，筑了爱巢不说，更是偷偷买了一大堆性感内衣，还有什么春药、致幻药、安眠药等等——看得人忍不住抱胸后退三步，同学，这是要闹哪样啊？

对学姐御坂美琴的憧憬完全颠覆了黑子固有强气形象，以“姐姐”为中心，被御坂美琴施放“电击治疗”时的白井黑子甚至流露出了百分百的M特质，真是让人震惊啊！而在面对假想敌上条当麻的时候，黑子更是拿出了排除万难的决心，对他表现出了强大的敌意，这种敌意甚至能让还在轮椅上休息的她直接站起来。



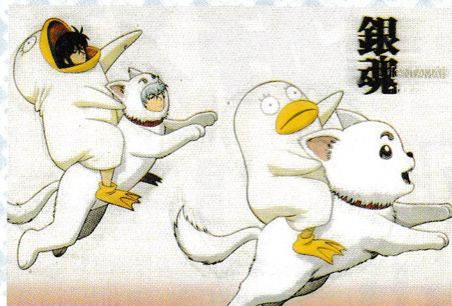


哎，看来再怎么强悍的聪明人也有笨蛋的一面，这实属悲剧啊。

万事屋众及其他

《银魂》

笨蛋指数：★★★



咳咳，其实提到银魂，笨蛋真是汗牛充栋级别的多，基本上整个作品里面就没什么从头到尾一直都非常正常的人。啊，什么，你说登势婆婆？那个，我们就暂时不要把逆天的包租婆计算进来了好吗朋友！该怎么说呢，在这么一部以吐槽为主间或夹杂如史诗般恢弘的背景与悲怆的作品里，总的来说还是以轻松为主题的。因此我们看到了这么一些各色各样奇形怪状的人们，当然为首的是万事屋，那这次专题就先拿万事屋开刀好了。

首先！曾经的白发鬼坂田银时！这么一个拥有一双看着死鱼实际上也很死鱼的眼睛和自然卷白发的男人！然后，偶像是每首歌的名字都很奇怪的寺门通小姐、长得非常之大众脸、大众脸到看过之后就会忘记的志村新八！最后，是来自传说中的夜兔族，战斗能力钻破天际、手持雨伞、头上顶着俩包子的神乐！

哦哦哦！看到这种光芒万丈的配置，是不是有一种很闪耀的感觉呢？错！除了战斗力超强之外，这三个人无时无刻都会因为房租的原因左右推搪、因为最后一碗饭的归属胡言乱语……甚至在吃火锅的某集中，一群人为了站位、夹菜等诸多看上去无聊得要死的鸡毛蒜皮小事内心斗争许久。

是不是很不可思议？好吧，除了万事屋众人之外，本应该很帅气的、以幕末时代新撰组为原型的新选组众人也是充满了各式笨蛋行径啦！比如土方十四郎这种看上去很优质的英俊青年，就会执着于各种蛋黄酱的使用方式，甚至为此可以跟人大打出手哦！（喂你在兴奋什么啊）队长近藤勋更是因为迷恋志村新八的姐姐志村妙，而频频以各种狼狈姿态出现在对方面前，然后接受无情的虐待……

至于那个频频出镜的白痴王子HATA王子，配合那阵搞笑的如嘘嘘一般的BGM，到处找各种所谓可爱宠物，却每次都能引起江户大混乱的家伙总是被所有人、包括他的亲舅舅耍得团团转，关键是这笨蛋王子完全不像别人，还会有冷静和精明算计的时候，是个彻头彻尾的笨蛋！

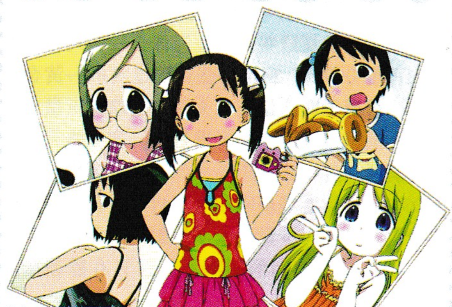
当我历数这些各色人等的时候，突然发现……银魂大多数时候全都是靠一群笨蛋来撑场面吗……

松冈美羽

《草莓棉花糖》

笨蛋指数：★★★☆

萝莉！萌！有萝莉的地方，就是萌感爆棚的地方——何况是一群萝莉呢？《草莓棉花糖》中的四个萝莉真的是各有各的萌法，尽管如此，在这么一群萌萝莉生存的故事里，仍然跑不了一个笨蛋！那就是：锵锵！松冈美羽同学！虽然理论上双马尾的典型造型大概只有傲娇合用，而处女座给人的感觉是龟毛加内敛，但松冈美羽的出现为这些定义几乎来了个翻盘级别的颠覆。

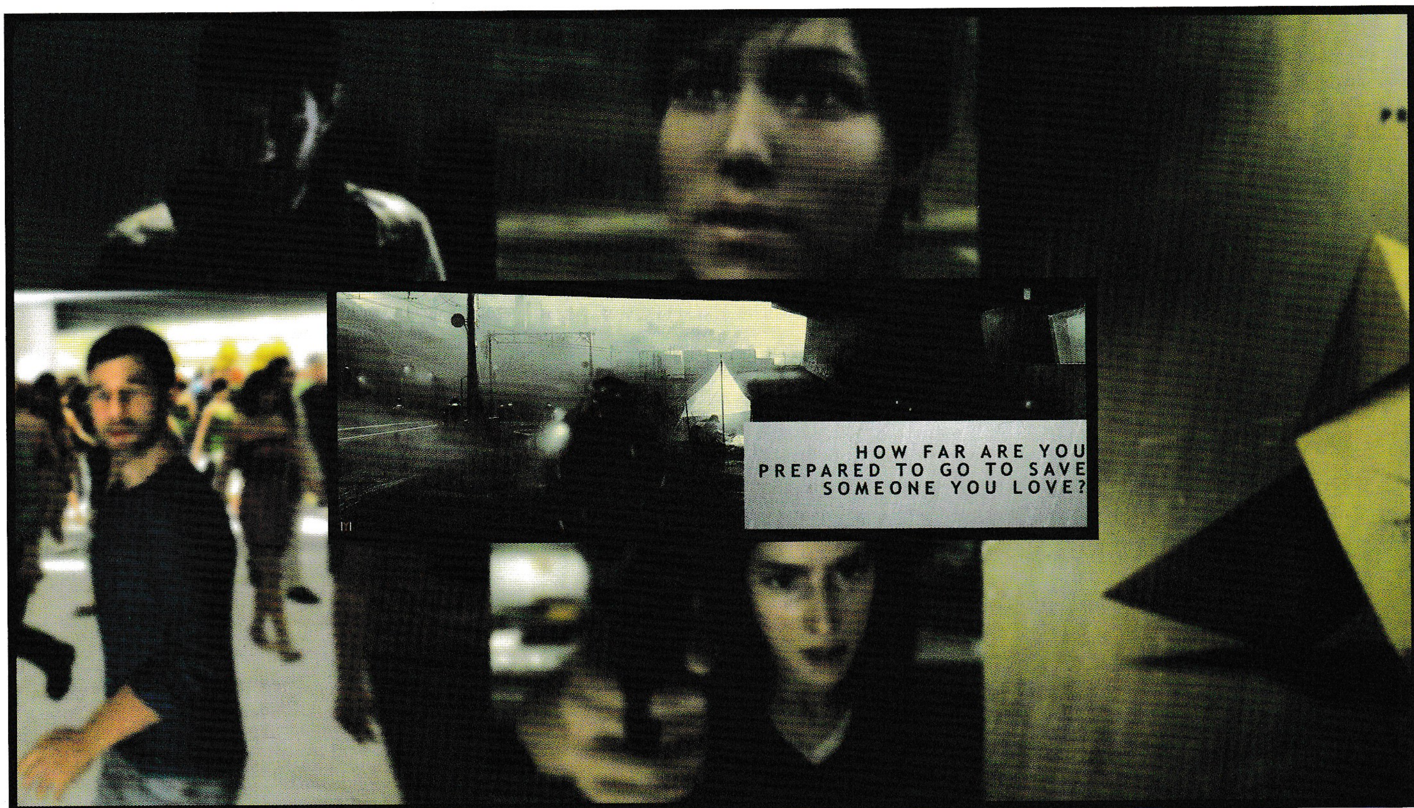


喜欢直接从二楼翻窗的美羽无疑是个多动儿童，总是能够从窗户爬进来的她还很理所当然地走到几个朋友的中央，力图成为众人的焦点。这么一个家伙虽然长得还是很可爱，但说话做事却非常之无厘头，简直就是笨蛋气外露的家伙。虽然没事就喜欢讲冷笑话，但由于过于跳跃或天马行空容易被众人无视，跟着为了唤起众人的重视，会做出非常多乱七八糟的举动，有时候会直接被伊藤千佳的姐姐千惠收拾掉。尽管如此，还是一直不学乖，依旧以夸张的动作和言行，以及小恶魔般的心态面对几个同龄人。

在表现自我的时候，美羽常常会拿出一些早期的特摄片动作以及非常宅向的语言来吸引大家的注意。这种不合时宜的OTAKU感觉也让她的笨蛋感更胜一筹。废话！谁会没事在一群萝莉面前卖弄这些啊！早熟和大叔气也要有个限度啊美羽！

除此之外，一流的闯祸能力和自恋的言语态度也是美羽的拿手好戏。总之面对这么一个笨蛋气十足的萝莉，真是又好气又好笑～

这些男男女女老老少少的各色笨蛋是不是会让人会心一笑呢？没有笨蛋们的加盟，作品的丰富性和可看度真的会降低很多。而这些心地纯良无比的笨蛋们，把不为人知的优秀内涵藏在了隐秘处，唯有亲近之人才能发掘哦。嘛，说到底，笨蛋也是很可爱的哟。

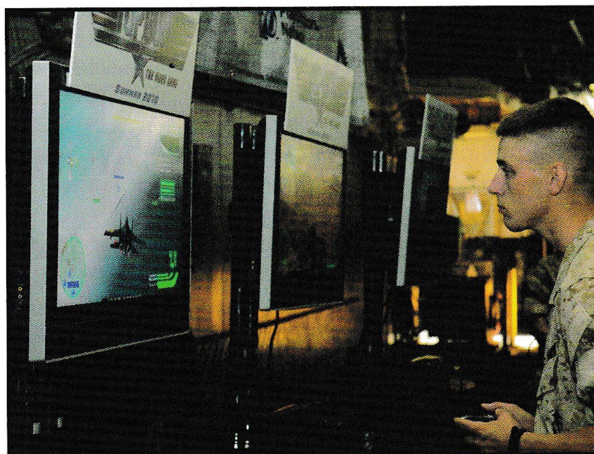


“玩”电影“看”游戏

“互动电影”的生生死死

文 十大恶劣天气
编 FAN 美编 anubis









电影观众常常用“看了N（N > 10）次”来表达对一部经典作品的喜爱，往往在不同的人生阶段，不同的境遇下欣赏同一部影片，心灵都会有不同的触动。在“多周目”的过程中，除了对物是人非的感伤和用全新的人生阅历去进行再度解读以外，观众最容易产生的想法就是——这个情节、这个人物的行为如果这样处理就好了，或者是为自己所钟爱角色的某个导致悲剧性命运的愚蠢行为而懊恼不已，在播放到关键桥段的时候恨不得冲进屏幕将其“代表”。1993 年由阿诺州长大人主演的动作喜剧片《最后的魔鬼英雄》（Last Action Hero）在开头时，借酷爱电影的小男孩丹尼尔偷偷开动放映机播放的一部黑白片，引入了本片的主题：大银幕中的女主角在面临与情郎的“又一次”生离死别的时候突然拥有了自由意志，她对着观众们说道：“为什么我要第五百一十次重复这些台词，为什么我要同自己的爱人再度分别？”利用一张重要道具——黄金电影票，丹尼尔同前州长大人扮演的动作巨星杰克在两个世界中自由穿梭，进行了一次惊险、火爆和充满讽刺意味的冒险。

在每一个游戏玩家的电玩启蒙时代，所接触的是由点阵图、少量像素所绘制的“象征性”画面，由于存储空间的限制，往往只有静态插画

和简短的字幕来表现故事，听到一句恐怖无比的合成语音就会让人感到兴奋无比。由于互动操作的新奇性和游戏硬件客观条件的限制，起初玩家们并未对电子游戏的外部表现方式有太高的要求。然而随着70年代末至80年代中后期电影工业的大发展，技术力量的飞速提升极大地改善了商业电影的外部表现方式，而大量粗制滥造的电影改编游戏——《猎杀红色十月》、《星球大战》、《第一滴血》、《壮志凌云》的出现，则让玩家们真真切切地体验到了电影与游戏两者表现力之间巨大落差。看过深海猎杀的惊心动魄、宇宙战争的波澜壮阔、个人英雄主义的狂飙突进和碧空响翼所演绎的华美乐章的人们，实在难以对在横版、纵版操纵一个小人或者小飞机上下乱窜的程序产生兴趣。“我们何时才能在游戏世界中也体验到犹如电影般的视听冲击？”，这是每一个玩家当年都曾经有过的愿望。

电影之所以称作是“梦工厂”，是因为这种艺术样式可以带领观众进入一个虚幻的世界，如同亲身经历一个故事的发展，而能否将观众的情绪代入至银幕后的虚拟世界，往往是评价一部电影质量的重要标准。游戏作为一门新兴的艺术形式，其优势是通过互动操作来让观众置身于数字世界中去体验生活所无法赋予的体验。因此从本质上说，互动（对于电影来说是精神上的交互作用）是电影和游戏的最终诉求，二者将会实现殊途同归。技术的飞速提升让电影工业从业者开始羡慕游戏制作人的创作自由度，游戏产业的爆炸式发展使其早在05年就已经代替了电影产业，成为了市场规模最大的娱乐形式，游戏和电影的用户群由此而发生了大规模的重叠。当年“看游戏”、“玩电影”的愿望，也在30年后的今天通过QTE、主视角过场、脚本控制得到了初步的实现。其背后的起源和发展之路，就是我们今天的话题。

“互动电影”的生生死死

互动影院篇

互动电影（Interactive Movie，以下简称IM）的基本涵义是指参与者能够成为电影中的角色，介入电影的环境，并持续产生交互作用，它最初是一个电影的概念。同传统电影的不同之处在于，一般电影的创作与故事发展都是由少数的艺术家控制，而IM则是要将故事的决定权交给受众。其中的典型代表，就是史上第一部IM——在1967年世博会上播放，由前捷克斯洛伐克导演Raduz Cincera带来的《自助电影》（Konoautomat），正如片名那样，本片好比是一个电影剧情的自动贩售机，由观众投入硬币来决定自己所想获取的故事发展方向。

在本片的开头，一个名叫诺瓦克的大叔站在一座燃烧中的公寓楼面前，他是这里的居民之一，然而同被救邻居们所表达出的惊恐、悲伤和庆幸等情绪不同的是，诺瓦克却表示自己很羞愧，接下来影片就将带领我们去回顾他在这一天中的混乱遭遇：诺瓦克准备好了今天给妻子玛莎的生日礼物回到家，在刚刚打开房门的时候，隔壁家正在冲凉的斯波布达妇人由于别人按错了门铃，穿着浴衣走出房门外查看，结果门被风吹关上了。衣衫不整的美艳少妇要求能在诺瓦克家中暂避，好等先生回来开门，而诺瓦克的妻子也在下班回来的途中，是允许还是拒绝？此时影片的“主持人”暂停了剧情，将选择权交给了屏幕前的“诺瓦克们”的手中——通过遥控器，玩家可以通过屏幕上的红绿分支进行选择，在整部影片中这种选择总共有6次，故事会朝着截然不同的方向发展，然而结尾却只有一个，也就是片头为我们所呈现的那场火灾现场。

《自助电影》是IM的第一次试验，然而导演祖拉契科似乎更想通过这种标新立异的电影表现方式，来向世人证明这一理念的不可行性：6次红蓝（颜色本身并不代表选择的伦理性）选择可以是直线式，也可以是交叉进行的，然而即便两次选择完全没有内在逻辑可言，接下来的剧情最终都会进行到一个特定的故事阶段，整体故事始终没有偏离编剧所预设的若干轨道，尤其是房子失火这一“Bad Ending”是无法通过选择去改变的。IM如果不想这样坑爹，将观众的“选择权”定义为一种万变不离其宗的错觉，那么最“合理”的处理方法应该是在第一次选择之后为两个分支分别再设立选择分支，以一变二、二变四的方式，让观众在选择中决定故事，那么理论上6次选择之后会产生32个结尾才算是真正的“互动”。然而即便不考虑拍摄成本，这种为了互动而互动的选择即便可以实现，又能找到多少意义可言？

其次是剧本的基调，电影最为本质的工作是为观众讲一个故事，而决定导演能力的其实就是讲故事的能力，听故事的人并没有参与故事创作的责任和能力。《自助电影》在世博会上的首映是由观众通过手中的红蓝按钮线控盒来投票决定的，与电影创作者注重故事的连贯性和现实意义不同的是，观众更喜爱从看热闹，而不是从道德伦理的角度去选择。几乎所有的人都选择让主人公放半裸女郎进屋，然后看妻子回来之后三人吵成一团，在追逐戏的选择中让诺瓦克闯红灯，引发警察的追捕，在关电闸的场景中同物业保安大打出手……整部影片在“恶”选择之下很快就陷入了全面失控，变成一部彻头彻尾的闹剧。导演其实早预料到了这种情况，于是在影片结局中通过“羞愧”的选择，来让观众意识到其实最应该羞愧的人是自己。当然，将观众定义为天生的恶趣味分子，这确实有失偏颇，不过《自助电影》至少证明了一点：IM中所谓的选择并非由观众通过严谨的判断而做出的，这是因为尽管导演试图将他们当做主人，然而在荧幕和观众之间根本不可能存在真正的交流，所有可能出现的选项和可能导致的结局也都是预先设计好的，观影者的想象无法去参与故事的演绎，在心知肚明的情况下，还不如借助导演所赋予的“话语权”胡闹一番了事。

90年代早期的加拿大和法国新锐电影人曾经想继续以电影方式实践IM之路，有《迟到的碎片》（Late Fragment）这样试验性作品的推出，美国也有在座位上安装有投票按钮的交互式电影院（Interactive Cinema）的出现。时至今日，所谓的IM仅仅只存在于DVD、Bluray在正片中穿插的互动小游戏，以及花絮中的可选结局。电影这条路已经堵死，下面要看游戏的了！





▲第一个选择，是否让穿着浴衣的人妻进自己家暂避。



梦想与现实的距离

FMV 游戏时代篇

所谓FMV，是“可活动视频游戏”（Full motion video based games）的缩写，它的画面主体并不是由以玩家和程序控制方式触发的各种细节组成，它高度依赖预先摄制的电影、动画片段，而不是游戏界面、控制载体和人物模型，玩家无法直接操作剧中人物的动作，而是通过一定的按键提示来输入正确的指令，从而“控制”人物做出能够继续剧情的动作，而操作失败的后果往往就是主角一命呜呼——你所做的实际就是让预录视频顺利播放下去，今天的玩家可以将其视为QTE操作的鼻祖。FMV优势在于能够在只能使用计算机字符、点阵图案YY各种冒险故事的时代，呈现出照片、电影级别的逼真影像，并且可以提供一种虚假的参与感。

1972，被誉为“AVG之父”的威尔·克罗瑟（Will Crowther）创造了文字冒险游戏的鼻祖——《冒险》（Adventure），在电子游戏产业还处于孕育阶段，国际互联网只是欧美主要学院刚刚进行的试验性课题的时代，这款游戏当然不可能获得任何的商业回报与影响力。然而，《冒险》却对日后游戏创作的理念有重大关联，比如《魔域大冒险》（Zork），就是根据这个游戏的原理而制作出来的；随后出现的带有图形的冒险游戏，诸如《国王秘史》、《猴岛小英雄》，它们的祖先就是这个游戏；在英国，一些学生在打通这个游戏后，希望能制作出这个游戏的网络版，于是MUD，我们俗称的网络泥巴，即多用户网络游戏就此诞生；而MUD，则又是我们熟悉的如《永恒使命》这样的图形网络游戏的先驱……瑞克·戴尔（Rick Dyer）也是深受威尔·克罗瑟启发的众多发明家（那时候还没有“游戏制作人”这种称谓）之一，他想发明一种可以将文字符号所代表的英雄、恶龙、公主等元素，转变为在实实在在的卡通奇幻世界所上演的冒险的装置。戴尔的终极目标是设计出一台名为“造梦机”（The Fantasy Machine）的设备，能够让置身于其中的用户根据自己的意志来参与冒险历程。鉴于这一属于“火星科技”范畴的野望在30年后的今天也没有丝毫实现的可能，而戴尔本人又不是一个妄想狂，他在1979年就开始从最低端的卷轴纸到电影胶片进行了自己的实验。其具体的互动解决方案显然由于“技术限制”而被严重缩水，依然是“主线故事+玩家选择产生分支”的模式。由于分支影像资料所带来的巨大容量，电影胶片和家庭录像带这两种线性模拟式影像载体已经无法满足戴尔的要求，因此他将目光对准了当时还属于“高科技”范畴的新兴数字播放载体——镭射光碟（Laserdiscs），也就是在二十年前在电视台、高段娱乐场所和富裕人家才能看到的那种葱油大饼大小的LD光盘。

在戴尔用潮味十足的理念和技术构建他的奇幻世界——Shadoan的时候，其他人也没闲



▲ FMV游戏的存储介质显得相当前卫。





▲ FMV和QTE的共同鼻祖——《龙穴》

着。1981年，酷爱编程的儿童文学作家大卫·路博（David Lubar）为Apple II平台开发了一款AVG游戏，它的游戏方式依然基于文字冒险方式，但却可以在关键情节触发记录在LD上的预录视频。戴尔对于这种具有时代意义的发明创新表现得不屑一顾，他要做的是彻底脱离黑屏白字，完全让玩家沉浸于可视奇幻世界的互动产物。

在观看了1982年的由唐·布鲁斯（Don Bluth）创作的那部轰动一时的动画影片《鼠谭秘奇》（The Secret of NIMH）之后，戴尔意识到究竟应该找谁来实现自己所构想的Shadoan世界，然而现实性的问题很快出现了：《鼠谭秘奇》总共耗费了700万美元，考虑通货膨胀因素，这部作品的投资并不亚于今日皮克斯的一部AAA级大片，而戴尔的公司即便砸锅卖铁也凑不到这笔钱。这位梦想家唯一的资本，就是希望通过FMV这一创新性技术的诱惑力，让这位动画大师意识到自己在功成名就之后依然可以做一些“不可能”的事情。然而FMV这件事情并不是只有戴尔一个人在做，事实上已经有人取得了领先，再谈不拢的话整个计划都要告吹。幸运的是，交互式卡通演绎方式触动了布鲁斯的心，同时这位老谋深算的动画制片人也看出了戴尔此时的焦虑，最终他答应了由自己来预先投资，条件是戴尔所拥有的斯达康（Starcom）公司的三分之一控股权，以及FMV技术的全部知识产权。另一家名为Cinemattonics街机设备制造厂商以剩下三分之一的控股权为条件，答应全权负责硬件。

1982年，世嘉公司在娱乐业经营者协会（Amusement & Music Operators Association，AMOA）大展上推出的《天体之鞭》（Astron Belt）是一款以LD作为载体的射击游戏。同当时“小蜜蜂”那种纵版射击不同的是，这款游戏类似于今天的空战射击游戏，镜头对准太空战机的尾部，在拥有3D纵深概念的环境中飞行，可以改变战机的高度和飞行路线。在当时的硬件技术下，三维环境的构建自然是不可能完成的任务。《天体之鞭》创造这种假象的关键就在于在游戏背景画面中播放的，是预录在LD碟上，由微缩模型和电影特技创造出来的太空战画面，在《星球大战》之后，这已经是烂大街的技术了。这款游戏之所以没有成为史上第一款FMV游戏，除了发售延迟以外，还有一个重要原因，就是它并没有剧情与角色，这使得《天体之鞭》距离IM的概念还有很大的距离。

1983年，被称为FMV游戏和日后QTE操作共同鼻祖的《龙穴》（Dragon's Lair）终于推出了，它也是游戏史上最早公开发行的LD游戏。同最初构想的“自助剧情发展”不同的是，戴尔已经与现实进行了妥协。玩家需要控制的是四个方向键和一个代表“挥剑”的动作按钮，主角Dirk的生死，就取决于在特定片段中玩家是否按照提示输入了正确的指令。尽管游戏真正意义上的互动性几乎为零，然而基于预录动画而不是计算机图形的生动画面让当时的玩家们流连忘返。《龙穴》也成为了1983年全美街机厅中最受欢迎机台，根据斯达康公司的统计，一台“龙穴”每周可以为机厅老板带来1400至4000美元的纯利润。

然而不到半年之后，《龙穴》的热潮即消失得无影无踪，操作过于简单与缺乏重复游戏乐趣并不是其致命伤，硬件缺陷才是导致机厅老板将“龙穴”视为洪水猛兽的关键。非线性播放是LD同录像带的重要区别，然而LD机毕竟是为了以线性方式播放电影作为主要功能，所谓的“互动操作”需要机器不断寻轨和定位那些不同的片段。Cinemattonics公司采购了数种品牌和种类的LD播放器，它们各自的性能差异也极大的影响到了《龙穴》的稳定性，比如在先锋LD-V1000上就很容易出现因为频繁寻轨而导致的死机故障。此外第一代LD机激光头中所存储的化学气

体只能维持650小时的工作时间，作为一天至少要工作18小时的街机平台，激光头烧毁的“杯具”更是比比皆是。

尽管“龙穴”的热度来得快去得越快，但它所展示的全新概念受到了许多游戏厂商的关注，在唐·布鲁斯和戴尔再度合作，投入了另一款FMV游戏《星际王牌》（Space Ace）制作的时候，其他人也没有闲着。当《星际王牌》于1984年出现在全美街机厅的时候，它并不“孤独”，其周围出现的是环球公司的玩票之作《超级唐吉可德》（Super Don Quixote）、Date East的《眼镜蛇命令》（Cobra Command）、太东株式会社的《疾风忍者》（Ninja Hayate），还有大量粗制滥造的模仿品充斥其中。这一时期的作品并不仅仅只有“按键播片”和拿预录影像当背景的视觉忽悠，还有许多对日后游戏的表现方式有重要影响的做法。比如Date East的设计游戏《倍加战争》（Bega's Battle）中将预录影像作为每关战前简报的过场电影播放，《我们vs他们》（Us vs.Them）首次在电子游戏中引入了真人表演的电影片段，时至今日，这依然是《命令与征服》和《极品飞车》所热衷的过场动画处理方式。

在激烈的竞争和依然固我的游戏方式之下，《星际王牌》遭遇了完败，两个月后瑞克·戴尔与唐·布鲁斯也分道扬镳，公司随即宣告破产。在遭受沉重打击之后，戴尔意识到将目标市场定位于街机厅的“Fantasy Machine”是造成失败的最关键因素，纵然游戏的玩家规模再大，公司只能赚卖出去的街机的钱，他必须发明一种可以让玩家将LD游戏买回家玩的机器，这就是代号为“翡翠鸟”（Halcyon）的全新硬件计划。在软件方面，戴尔意识到“按键播片”并不是能提供真正的交互式体验，在他设计的《赛耶的任务》（Thayer's Quest）中，他将互动性定义为玩家对对话和剧情分支的选择，而不是“按错就死”这种机械设计。然而“翡翠鸟”最终变成了“报丧鸟”：1983年雅达利事件导致的全美游戏业大崩盘余波犹在，让戴尔在寻找合作伙伴的过程中举步维艰，这款售价高达2500美元且只能运行一款软件的游戏机让投资人觉得戴尔彻底疯了。随着1985年家用录像机（VHS）成为全美家庭标配的客厅视频娱乐设备，LD的民用化已经被市场宣布“此路不通”。万念俱灰的戴尔离开了游戏业，去从事语音复读机的制造，这是对FMV的死刑宣判吗？

接棒即跌倒的VHS游戏

戴尔的失败，让另一个失败者——在1983年电玩业大衰退中失去自己公司，个人资产濒临破产的的雅达利创始人诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）受到了启迪：旨在让FMV游戏进入家庭的“翡翠鸟”并不是一个失败的思路，错误在于戴尔选错了游戏载体。FMV想要再度流行，只有使用家用录像带作为载体才有可能实现，而根据LD游戏的工作原理来看，VHS似乎又是一种最不适合创作互动电影的数据媒介了。布什内尔重新创办了新公司Axlon，并且聘请到了市场洞察力出众且人脉资源极广的年轻媒体人汤姆·西托（Tom Zito）担任自己的左膀右臂，后者将这一项目呈现给各大视听娱乐厂商，并且最终得到了孩之宝公司的支持。七百万美元的研发投资和出众创意，诞生了从技术到概念上与LD游戏完全不同的NEMO平台（又名Control-Vision）。与传统FMV游戏只能在操作提示出现后才能与剧情“互动”，且只有正确（Play）与错误（End）两种结局不同的是，NEMO游戏在进行过程中，玩家可以随时干预剧情（尽管结果不一定会马上就看得到），他们将其称作为“平行视频技术”。

这个听起来相当炫的名字，并不代表NEMO是一台基于外星科技的游戏机，它本质就是一台录像播放机，所谓的选择依然是预设过场的交叉所产生的假象而已，那么在线性方式的播放过程中，录像机又是如何能精确定位特定的过场呢？原来，NEMO所使用的录像带采用了多磁道技术，所有过场都是以平行方式播放的，玩家的“选择”所触发的分支剧情，实际上就是电视机频道的“换台”而已，然而这种可以即时对真人演绎画面内容进行干预的游戏方式，对于玩家的吸引力实在是难以抵挡。NEMO系统上推出的第一款作品，是名为《午夜陷阱》的恐怖游戏，游戏的主画面中播放的是一群在大宅中举行深夜派对的金发妹子，玩家扮演的是她们的安全监管，你的任务是按下屏幕下方对应宅邸中八处位置的摄像头图标，画面就会立刻切换到该位置的监控画面。一些不怀好意的怪蜀黍试图闯入姑娘们的聚会，而你的目标就是调用监控将他们一一找出来。抓住特定的蜀黍会触发特定的剧情，在某些特定时间观看特定位置的监控，还能看到一些比较“特殊”的镜头。

就在第一款软件已经制作完成，布什内尔

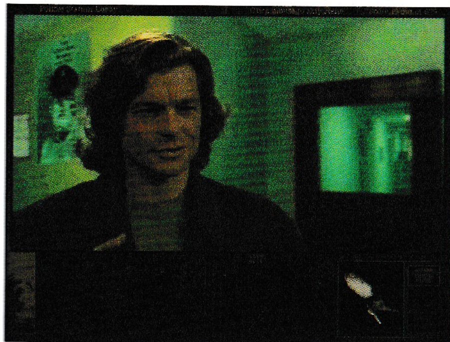


▲ Nemo使用的录像带除了多磁道技术以外，在规格上与民用品完全一致。

正在拍摄第二款游戏《下水道鲨鱼》（Sewer Shark，一款主视角拍摄的下水道影像与电子图像混合的射击游戏，玩家需要控制光标射击屏幕上出现的代表各种下水道怪兽的图形，颇有点FPS的味道）的预录影像的时候，孩之宝却宣布全面中止NEMO项目，他们的理由很简单——这样搞下去根本就赚不到钱：在制作一款8位机游戏根本花不了多少人力和资金的大环境之下，基于真人扮演的NEMO游戏的制作成本与数集电视剧不相上下。仅《午夜陷阱》的演员就动用了近20人，整个“剧组”规模高达60人。NEMO的胎死腹中和同孩之宝的合约终止对于布什内尔而言并非是坏事，他得到了一笔不菲的违约金，并且争取到了这两款游戏的版权，在1987年将它们在世嘉CD游戏机上变成了现实。

CD-FMV游戏的由盛而衰

其实，即便孩之宝能够拥有将NEMO定位于“家电”（对普通用户强调其拥有的廉价播放解决方案，类似于PS2的DVD和PS3的蓝光播放功能），哪怕是山寨式的“能玩游戏的视频播放器”，在VHS已经全面普及的情况下也断然没有成功的可能。80年代中后期CD-ROM的技术成熟，在NEC的PC Engine CD和飞利浦的CD-i相继发售之后，各大专业游戏厂商也争相将光存储设备作为了新兴游戏机的标准配置，3DO、Sega CD等新兴机型的面世，让FMV之父瑞克·戴尔“翡翠鸟”的构想变成了现实。



FMV的发展在CD时代进入全盛，其实并不是一种具有正面意义的“历史必然”：光驱设备所提供的多媒体方式其实同游戏玩家而言并没有太大的关系，它让游戏存储介质的容量从几百KB提高到了数百MB，然而此时主流的16位游戏无论从开发难度还是程序的复杂程度上来看，都同8位游戏时代相比没有革命性的改变。因此CD-ROM对于这一时代的游戏机而言，好比是“将蓝光安装到PS上”这种奇怪的搭配。FMV在这一时期的井喷式发展，更像是为了解决这种“扭曲”现象——硬件厂商需要软件开发者能够提供足够多的数据量来填充对于游戏程序而言堪称是天文数字的存储空间，动辄几十兆的视频文件显然是最佳选择。大量准备捞一票就走的投机客，也拿起家庭摄像机开始制作“互动电影”，然后找个程序内嵌一个用户界面就拿出来卖，泛滥成灾的“按键播片电影”时代就此来临。

这一时期的FMV其实不乏诚意之作，一群坚持IM理念的探索者们依然在苦苦实践之中。携带着在NEMO计划破灭之后争取到的两款

游戏的汤姆·西托重新组建了一家名为Digital Pictures的公司，《午夜陷阱》和《下水道鲨鱼》在SEGA-CD平台的成功引起了任天堂和索尼公司的注意，当时还“基情十足”的这两家公司计划为超任机平台研发外置CD设备，意图在光存储游戏市场大展宏图，他们同西托的Digital Picture签订了一系列的合作协议……之后发生的事情我们都很清楚了：任天堂突然变卦选择了飞利浦作为合作对象，让索尼投入的巨额研发成本全部化为了浮云，气愤不已的索尼在1992年消费类电子产品大展上宣布独立研发全新的游戏平台，并且在三年之后完成了自己的复仇——第一次主机大战的爆发似乎与FMV也有着千丝万缕的联系，当然，这些都是后话了。

此时已经消失了数年之久的瑞克·戴尔依靠CD-ROM将《赛耶的任务》变成了现实，与最初构想不同的是，他以静态图片结合“Point-and Click”游戏机制的方式让玩家解开虚幻世界的一个个谜题，给后来的AVG经典《神秘岛》提供了一条思路。ICOM公司的“福尔摩斯”系列、Access Software的《德克斯·莫菲》(Tex Murphy)以及雪乐山的《加百利骑士》(Gabriel Knight)系列均在市场上取得了较大的成功。

FMV游戏进入90年代中叶之后的迅速灭亡，有如下几个方面的原因：游戏质量，与传统游戏相比，FMV需要预摄影像或者制作2D动画，其成本大大超过传统游戏。即便是“粗制滥造”代名词的B片，其制作成本也比一款16位游戏要高很多，在投资以及市场预期度不高的情况下，以节约成本为第一要务的拍摄所可能达到的影片水准可想而知；以土星和PS为代表的新一代3D游戏平台的出现，让游戏方式发生了翻天覆地的变化，《生化危机》、《寂静岭》、《潜龙谍影》等游戏的出现使得IM以游戏的方式慢慢变成现实，FMV已经没有太多的吸引力可言；最重要的一个原因，是FMV制作人理念的落后，在1995年给国外游戏杂志的一次访谈中，汤姆·西托如此回应玩家们对FMV薄弱互动性的指责：“有人说在我们的游戏中连一个转身动作都没法做出，必须看我们这些‘导演’的眼色行事，其实在电影的拍摄过程中，哪个傻蛋演员会突然抽风式的上下乱窜呢？”错过了利用3D游戏时代转型的最后一次机会，FMV作为一种游戏类型迎接消亡的最终命运已经是不可避免。到了1996年，Digital Pictures关门大吉，American Laser Games宣布中止游戏业务的运营。然而，互动电影的命运并没有随着FMV的灰飞烟灭而终结，相反随着3D时代游戏制作技术的飞速发展而插上了腾飞的翅膀——当然此时的“电影”已经不再是目的，而变成了游戏设计师们所运用的表现方式。同时，FMV在游戏发展史上的昙花一现并不只是留下了一地鸡毛，当数字演员在数字场景中的表演已经不受任何制约之后，操作设备局限性给交互式体验带来的瓶颈依然存在，当年的FMV游戏正是给未来留下了一笔宝贵的财富，日后的QTE操作、脚本、主视角过场，均是在前人基础上发展出来的解决方案。

历史就此终结，未来已经开启。在文章涉及“现代”的下半部分，我们将通过分析，来探讨互动体验的解决之路。

让人又爱又恨的“按错就死”

QTE篇



有一部分玩家误认为第一款使用QTE的游戏是铃木裕大师的《莎木》，其实它是将FMV用于触发人物动作的经典操作方式同动作类游戏的第一次成功运用，后来的《战神》则将其发扬光大。确切的说，QTE诞生于FMV时代的“龙穴”。QTE系统经过近30年的从发展、成熟到流行的漫长过程，足以证明它不仅仅是一个纯粹的噱头设计，它的实质和作用又是什么呢？

●控制游戏节奏：影视导演可以通过镜头和音响的技巧来调动玩家的情绪，当观众在导演的魔棒点拨下变得亢奋时，画面的剪接就会随之而加快起来，当导演需要观众稍事休息，为下一个剧情高潮做好准备的时候，屏幕中的一切又会变得舒缓，观众的情绪完全可以被导演玩弄于股掌之间。而在游戏中的播片状态中，玩家处于“静”的状态，播片完毕后进入实际操作阶段后，玩家又开始“动”起来。久而久之，如果关注剧情，就会造成游戏和互动的失衡，而如果只关心游戏，则玩家很容易在播片开始后打起瞌睡——“CG里面演的跟我有什么关系呢？”，这很容易造成游戏节奏的流失，玩家的兴奋点很难始终保持在一个高的水准。在过场动画中加入QTE之后，一切就不一样了，一看到过场就立刻放松的玩家，不得不打起十二分的精神，和剧中人物一样，随时做好应对各种致命威胁的准备。

●转移游戏难度：我们可以把QTE的操作实质理解为“按键反应”，对操作的最大要求是“速度”和“准确”，你会发现大多数的游戏中都对这两个要素都有着要求。《鬼武者》系列的“一闪”以其高杀伤力和对操作精度的高要求著称，虽然发动一闪的方式听起来非常简单——在敌人出招后形成对自己的攻击判定后，按动打击键。但实际上，一闪的判定极其严格，越高级的幻魔，其一闪判定的时间越短，极端的情况下，玩家的按键必须精确到帧判定。即便如此，通过一闪模式的玩家依然不再少数。一闪的最大难度在于，其可以发动的时机完全凭借敌人出招动作和玩家的手感来判断，除此之外没有任何的提示，如果在可以一闪的情况下出现QTE式的按键提示，恐怕满大街都是一闪达人了。再说“准确”这一要求，BIO4在PRO难度下的QTE操作令很多玩家叫苦不迭，因为在Normal难度下一轮就可以解决的操作，到PRO难度下变成了时间不变情况下的两轮按键反应，玩家难免会忙中出错。虽然难度不小，

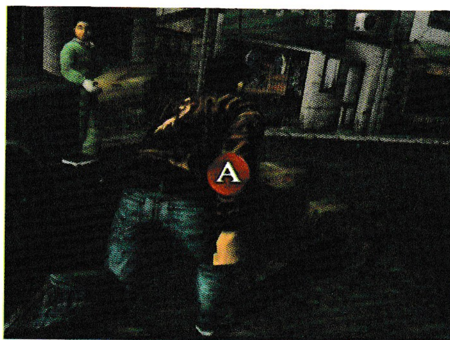


但和音乐游戏的操作相比，根本就是小菜一碟，后者需要玩家以十指大动的方式，在音符或者鼓点落下的瞬间准确按键，如果想获得完美评价，长达数分钟的乐曲中都不能出现一次按键错误。那么，QTE 的难度究竟在哪里呢?

屏幕中出现按键提示仅仅相当于“符号”，无论是“□”还是“×”的提示，玩家必须在很短的时间内将这些符号“翻译”为控制器上的按键（而 QTE 失败大多数是由于玩家没有正确将“符号”转换为“信息”，导致自己按错键）。在玩打鼓机的时候，鼓点是以直观化的方式出现的，看到屏幕上的小灯亮起后，我们就知道了应该去按下哪一个键，如果使用键盘的话，十指事先已经放在了在了控制器的按键上，不存在切换按键过程中带来的延迟。决定 QTE 是否成功的关键，就在于玩家大脑对屏幕下方按键提示符号的“解码”是否正确，至于之后的按键速度，玩家之间是不存在个体差异的。通过上面的分析，我们不难看出，QTE 系统的难度根本就是一个纸老虎，虽然按错的情况下纸老虎也是会“吃人”的。QTE 的出现，可以将纯冒险游戏中精确操作对玩家双手协调能力的要求，转嫁到更为直观的大脑反应要求上去。

《古墓丽影：传奇》中引入的 QTE 系统，可谓是这种“难度转嫁”的典范，该系列以往作品中最为令人头疼的就是面对陷阱组合时的精确操作，一条沟或一个机关自然不算什么，但是当几个机关组合在一起，就可以让玩家叫苦不迭了，QTE 的引入显然是降低了游戏难度的举措，正确敲击几个键就可以在通过看似复杂的机关组合的同时，还能欣赏劳拉不凡的身手。以高难度著称的冒险游戏在今天的游戏市场中已经“濒临绝种”，想要吸引更多的轻度玩家，又不能放走核心玩家，就必须在难度设置上花功夫，QTE 系统正是解决方案之一。

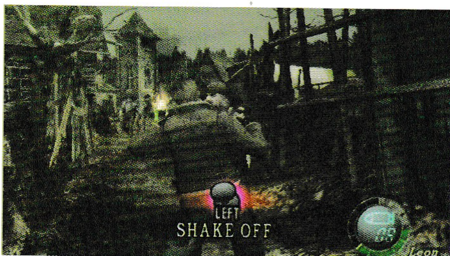
●增加演出效果：QTE 可以让动画过程变成表面意义上的“互动电影”，在正确的按键操作下，主角用演出效果满点的帅气动作避开威胁，这种投入感让玩家产生了“是我控制了剧中人的表演”这样一个错觉（而实际上过场内容不会由于玩家的操作而改变，你什么也没有做，仅仅只是让这段动画顺利的播放下去而已，或者说，是玩家被剧中人“控制”了）。除了过场以外，QTE 更广泛运用于玩家的战斗操控之中。二者的合理搭配，可以让玩家体验到真正的互动电影。BIO4 中和 Krauser 的 BOSS 战，可谓是这种互动、被动两个层面演出效果的完美体现，QTE 已经做出了功夫电影中高手对决时见招拆招的感觉。《战神》系列中奎托斯充满野性、霸气十足的演出效果，更是与贯穿整个流程的 QTE 操作密不可分。



▲《莎木》中的某些 QTE 的操作判定相当变态。



QTE 的适用性



电影、小说在完成创作后，就已经处于定型的状态，读者或者观众必须按照导演、作家的预设方式进行被动欣赏，游戏和这两种艺术形态最大的不同在于，游戏在制作完成后，它的“创作”才刚刚开始，其艺术形态的实现，要通过游戏者的互动才能最终圆满，因为游戏制作者无法限制玩家在虚拟世界中的行为。尽管和电影、小说类似的是，游戏的剧本发展也是限定好（虽然有所谓的多线式结局，但玩家无法突破故事的限制创造什么奇迹），但如果没有将玩家“蒙”过去，就容易造成被动和互动之间的失衡。通常如果一个游戏对剧情的表现篇幅过长（即采用大量只能被动观看的剧情动画或者对话），这种感觉就会更为明显。其典型的例子就是《潜龙谍影 2》（以下简称 MGS2）。

事实上，早在 1999 年 MGS2 的企划案中，小岛秀夫就预见到了游戏可能会出现由于互动和被动环节割裂所带来的问题，毕竟他在这款游戏中表达了太多的主题。为了能让玩家耐心看完用那些表达导演思想的过场，策划人员曾经提出了“可以操控的过场动画”这一概念。而最终，玩家在 MGS2 的过场中所能做的事，仅仅是缩放画面和微调摄像机的视角，并不是在今天大行其道的 QTE 操作。细心的玩家可以发现，MGS2 中的不少过场非常适合搞成按键反应的方式，如 Tank 篇 Snake 和“腋毛女”Olga 的精彩对峙，结尾 Snake 在油轮行将沉没前的脱出，或者是亲手操作 Raiden 感受吸血鬼 Vamp 所带来的肃杀气氛。但最终小岛秀夫放弃了 QTE 的方式，是出于更深层次的原因：一旦在选定的过场中安排 QTE 操作，该段动画就无法跳过去，这在 BIO4 中不是问题，因为 BIO4 中的过场时间较短，并且无论是思想性还是导演所附加的信息量，均远远低于 MGS2。而在 MGS2 的过场时间太长，加上部分预渲染动画和大量的对话，这已经大大超过了游戏的实际流程时间，更不要说结局两小时仅仅安排了不到 10 分钟的游戏时间。以“来电”接受拆弹专家 Stillman 指导的一幕为例，这位黑人大叔在背景介绍、拆弹方式上的罗嗦足足有十五分钟，而玩家只要花上一半的时间，就够清除所有的炸弹威胁了，玩家不可能为了 QTE 操作就抱着手柄紧盯屏幕，忘掉自己其实是在玩游戏，将大量的时间花在被动观看上。

除了过场时间较长而无法运用 QTE 以外，游戏的风格也决定了 QTE 的适用性。BIO4 在正常难度下的战斗并不算困难，但依然用无所不在的压迫感诠释出了游戏所标榜的“极端环境下生存”这一主题，这很大程度上要归功于 QTE 系统——传统动作冒险游戏，在过场动画的“播片”过程中，玩家所处于的“观看者”地位是最安全的，但在 BIO4 中，剧情中人物所面临的危险，和玩家的“切身利益”是紧密联系在一起的，一旦按键反应失败，游戏就无法继续了。至于 BOSS 战中的大招攻击、杂兵的特殊攻击，都需要玩家时时刻刻将自己的神经绷紧，流程中随时都有将主角一击必杀的元素，一旦操作失败，就只有死一种下场。因此，一周目通关后的玩家，其死亡次数往往会超过一百次，这其中只有很小一部分是由于 HP 耗尽而造成的，主角无数次死于非命的罪魁祸首，都是 QTE 按键失败造成的，玩家的双手可谓沾满了“老李同志”的鲜血。

而在 MGS 系列中，除了“过场时间太长”以外，QTE 不适用的根本原因，在于游戏风格之间的差别，尽管 MGS 系列的风格也是强调紧张感，但如果在过场中去设计“按错就死”这样的操作，对于游戏的人文主义内涵和拥有数千万“粉丝”的 Snake 大叔而言，就是一种赤裸裸的亵渎——MGS2 片头 Snake 纵身跳下华盛顿大桥那种义无反顾的气势，由于 QTE 反应失败，就会变成了一个遭遇中年危机的猥琐大叔的自杀事件；MGS3 的片头，亦正亦邪的人气角色 Big Boss 潇洒地完成 HALO Jump，却因为玩家的操作失败，变成了堕崖事件（MGS3 官方搞笑 FLASH 的第一个作品中就出现了这个“悲剧”）……QTE 可以让 BIO4 变得精彩纷呈，但如果出现在 MGS 中，则可以称作为一场灾难。

从 QTE 在使用中存在的普遍性问题看 QTE 的运用原则

●克服游戏意义的缺失：BIO4 中在被动 QTE 操作成功后，所带来的唯一结果就是主角可以不死（游戏可以继续），这个设定在强调生存压迫感的总体氛围下并没有什么问题，但在爽快类 ACT 游戏中（设想一下 QTE 版“无双”），玩家绝对无法忍受在战场上人挡杀人、佛挡杀佛的猛将，却因为一次动画按键失败而死于非命。即便通过了被动 QTE 考验，如果仅仅只是满足了顺利播放完动画的条件，玩家肯定也会不买账，因为刚才做的一切对实际操作流程而言是毫无意义的。

时下的 QTE 已经变成了一个非常时髦的东西，甚至有成为 ACT、AVG 的标准设计的趋势，目前其设计中存在的有代表性的问题，就是过场中的被动 QTE 操作是否能给接下来的实战带来富有逻辑性的变化。“逻辑性”在 QTE 中的体现不应该是按照固定脚本进行按键，然后触发单一的后续事件，而应体现为遭遇突发事件时的多种选择。比如在流程中突遇 BOSS，游戏出现 QTE 提示，一连串的 QTE 操作可以让主角施展华丽的回旋踢，玩家如果及时做出正确操作，那么这个 BOSS 将受刚才由玩家被动 QTE 操作所造成的伤害，接下来的对战中，它将损失 20% 的 HP，而如果玩家没有做出正确操作，敌人的生命就是 100%。如果仅仅完成了一部分的 QTE 操作，玩家的行为依然可以在游戏中得到具备逻辑性的反馈。《灵魂能力 3》故事模式中使用的 QTE，应该是 QTE 在增强操作所赋予游戏实际意义方面的一个正面例子。开打前的动画如果能够根据按键提示输入正确，则是正常开打，操作错误会造成减血或者是加异常状态，有时操作对错并不会给主角带来负面效应，但会触发分支剧情，比如在噩梦和齐格飞出场之前的圣堂中有一个笼子，如果你操作失败被关了进去，就一定会和噩梦对战，如果操作正确避开这一陷进的话，就是随机同两个对手中的一个对战。每个人在结局中的 QTE 也很有搞头，大部分角色是一次操作，也有像成美娜这样需要连续输入 5 次的角色，输入正确、少量错误和大量错误，都可能触发不同的结局，如大众口味，直接死翘翘或者是卖萌耍贱式的搞笑结局。

●避免本末倒置：当你操作的角色在最高难度下以无伤方式将 Boss 打得奄奄一息，却在接下来触发的 QTE 终结技中由于一次按键失误而被对方华丽秒杀，只能读档重来，此时你感觉如何，感觉如何了呀?！

这种在难度上的本末倒置，在《北斗无双》体现得非常彻底，作为“暗荣”骗钱系列中为数不多将题材同“无双”表现方式完美结合的作品，一些究极奥义使用还原了动画片里的招式，BOSS 战时双方爆气时那熟悉的片头 BGM 让人热血沸腾，QTE 充分还原了动漫式的巅峰对决。看着一个个 Boss，当时动画片中或者漫画中，动辄几十页或者半集的动画，用来描述战斗过程，特别是最后一击，但是如果传说篇中没有 QTE 系统，恐怕会让大家无法更好的体会当年动漫中面对每个 Boss 打斗时候的艰难，和最后来之不易的胜利（虽然健次郎等角色都笑到最后，但是不代表他们赢的很轻松）。然而其具体设计却又显得无比反智：一次按错，BOSS 会回一大管血，这何种逻辑，还要重新打遍，而且速度快，按键多，又没啥规则可言。很明显幻斗篇是为了不妨碍大家那种酣畅淋漓的杀戮，当然幻斗篇中那么多 Boss，如果再保留 QTE 势必会影响玩家的乐趣，所以光荣很厚道的没有在幻斗篇中沿用 QTE，否则真的不知道要有多少手柄被玩家摔坏。

另一种本末倒置是颠倒了普通操作与 QTE 操作的伤害值，毕竟 QTE 终结技的动作看上去华丽无比、孔武有力，给予其超必杀等级的攻击力看似也未尝不可，然而真用起来的话就完全颠覆了动作游戏在 Boss 战的打法：依靠准确的闪避、凌厉的出招瓦解强大敌人，变成了靠“偷鸡”式的攻击破防之后等待屏幕上出现按键提示，《鬼泣 4》Boss 战的喷点正在于此，主力伤害输出就是 QTE，最令人无语的是 QTE 投技释放过程中狂按键还能提升一半威力。“生化 4”中的终极 Boss 萨德勒教主也存在这种特性，艾达篇中只要你有几瓶回复药，就可以故意被抓之后在 QTE 中用匕首猛捅其变异眼球，里昂篇中甚至可以带着一筐鸡蛋砸其特定部位，再用匕首 QTE 的方式搞定——当然这属于需要研究的极限打法，第一次玩的时候玩家决定不会，也不敢这么干，因此没有给游戏体验带来任何负面影响。

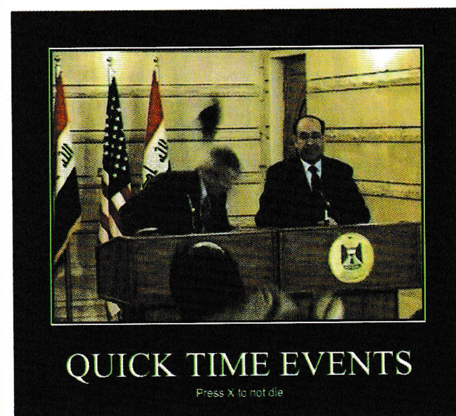
《战神》系列中的 BOSS 战都是以主动 QTE 触发各种“超杀伤”动作完成最后一击，这非常贴切“弑神”的主题（毕竟主角只是凡人），而在现实世界观的动作游戏中，应该允许玩家选择用 QTE 方式还是普通攻击方式解决敌人，当然为了鼓励玩家多使用 QTE，可以在 QTE 击倒 BOSS 时给出更有魄力的演出效果，或者在分数或金钱奖励上设定得更多一点。总的来讲，系统可以鼓励玩家使用 QTE，但不应该强迫玩家使用 QTE，出现那种用普通攻击始终无法击倒 BOSS 是非常不恰当的。

手柄操作对人物动作的映射：游戏手柄只是为了指令输入，而并不能提供映射玩家具体动作的功能（事实上即便是已经普及的体感技术，也由于动作识别精度和速度方面的原因无法满足这一要求），BIO4 中的“□＋×”既可以让主角翻滚，也可以让其侧扑。《战神》系列对按键输入与剧中人的互动性方面有新的尝试，用摇杆来控制秒杀美杜莎时的多段锁喉动作，以及控制混沌之刃对大型怪物进行缠绕、用按键连打的方式和牛头怪拼刀、夺取怪物武器时，猛男奎托斯的发达肌肉，都需要坐在屏幕前的玩家本人为其“注入”力量。《战神 2》的 QTE 设定，已经将战斗中所需要的技巧、速度和力量反应了出来。

手柄无法映射人物动作，但这并表示 QTE 的输入方式可以胡乱编排，相反，它要求操作具有一定的“象征性”，至少让玩家输入指令的时候感觉像那么回事，而不是按部就班来一遭。在《战神 3》的终结技中，为了将奎爷的仇恨宣泄同玩家此刻的情绪之间发生互动，制作组相当重视按键输入方式同剧中人表演效果的关联，如挖出波塞冬双眼时的同时用力按下 L3+R3，努力将老爹宙斯推入盖亚之心时的 R1+L1 连打。

创意性：时至今日的 QTE 依然没有脱离 FMV 时代“Press X or die”的桎梏，而且在体感设备至少在下一代主机面世之前不会有质的飞跃，人机交互依然处于“按键触发制作组烘焙好的脚本镜头”的现实制约之下，这一情况也必然会长期存在。当然，一些游戏也通过“歪点子”的注入来达到一些意想不到的效果，比如《莎木》中就有一个很搞的 QTE，根据提示来按无论尝试多少次都是错的，其实正确的做法就是什么都不按。《猎天使魔女》B 姐与贞德最高难度下的最终战时连打失败（只差一格就满），就在绝望之时，此时连打了 RT 键竟然能够在脚本画面中也可以闪避成功，从而反败为胜。当年《放浪冒险潭》的战斗系统也可以归于 QTE，然而提示的符号永远只有一个叹号，但是连技是每个招数设置在不同的按键，由玩家自己编排，这就已经有了自行“导演”演出效果，而不是触发预设动作的味道了。





QTE的未来

对于追求操作象征性的QTE来说，"体感"无疑是最适合其发展方向的技术，然而我们在本届E3大展上看到的信息却是不用认证寻求用体感来强化QTE体验的解决方案，而是试图用它来代替传统操作。无论是微软真的觉得Kinect很好玩，还是实在被另外两个对手的新硬件逼到迫不得已，整个微软发布会都给人一种"体感就是未来游戏方向"的感觉。除了几款看家大作，大部分游戏都是打着体感的旗帜。宣传一回事，实际游戏是另一回事，在游戏演示中，你能真切地感受到游戏性与技术的无奈妥协。就像《幽灵小队：未来战士》演示的那样，有一个"炫爆了"的枪械改装，又有一个"弱爆了"的战斗演示。因为受限于Kinect识别精度，大开大合的动作在枪械改装界面得心应手，但在实际战斗中，甚至连一个开枪动作都不能很好地模拟——演示者不得不弯腰做出一个射击动作，然后右手夸张地开合——只有这样幅度足够大的肢体动作才能被Kinect识别，与我们想象中的动动食指就能开枪射击相去甚远。退一步说，即便Kinect能够捕捉我们的细微动作，比如类似食指微弯曲这样"真实"的开枪动作（以现在的技术并非不能实现），但另一个问题又接踵而来，系统无法分辨这种细微的肢体语言究竟意味着玩家想要射击，还是无意识的动作，且捕捉精度越高，这个问题就越明显。

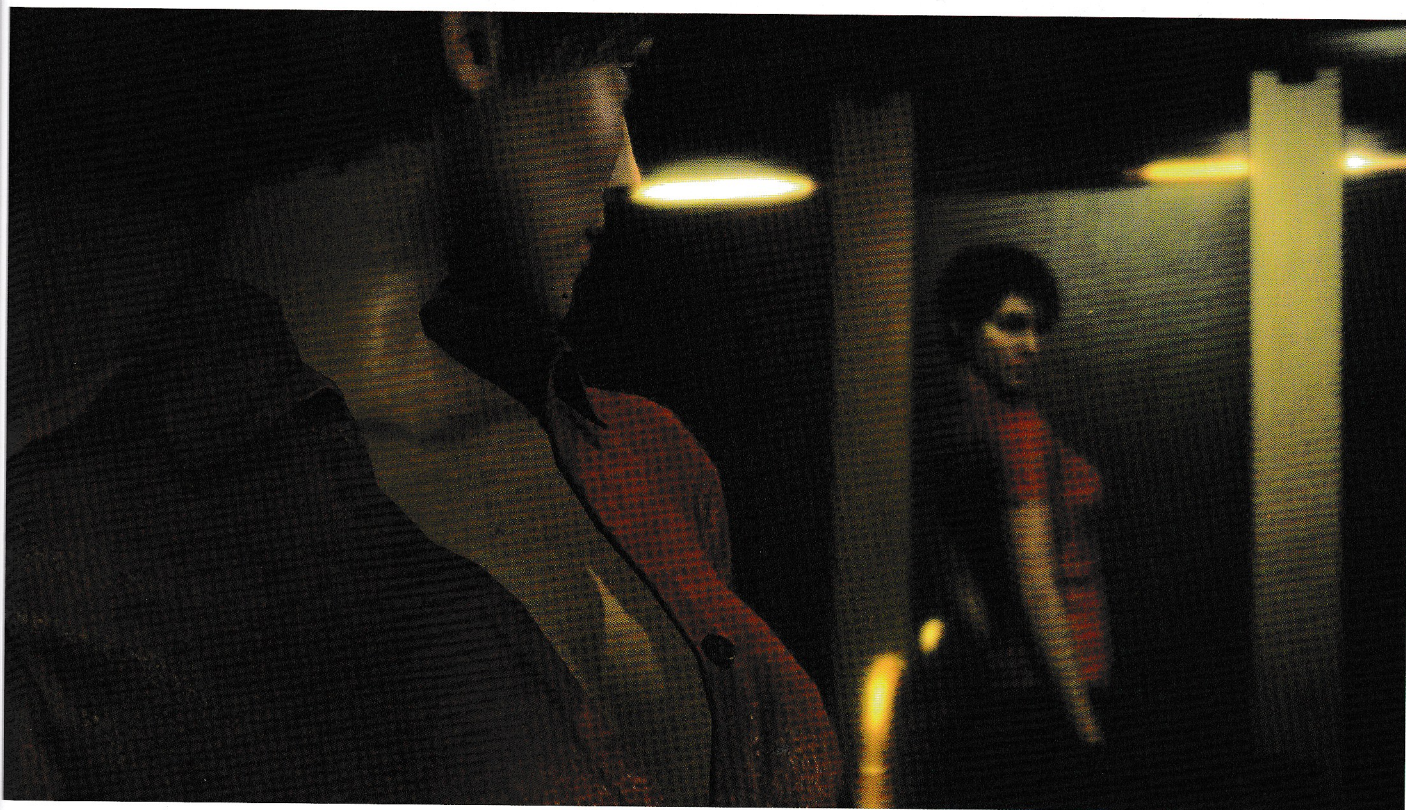
所以我们只能看到现在的体感游戏多数需要玩家做一些夸张的动作以确保识别率——即使如此，在《Kinect星球大战》的官方演示中，我们还会经常看到游戏角色动作不太灵光的情形。戏剧性的是，之前人们为了在游戏在游戏里表现更为复杂的动作，受限于手柄的按键数量，就祭出了QTE这个折中的方案，而现在人们又要用复杂的肢体语言来实现本来很简单的游戏动作。万一有朝一日，很多游戏游戏都需要你不得不手舞足蹈才能完成本来只需要一个按键就能实现的动作，或许你又会怀念起那些土鳖无比的QTE了。

当技术不足以支撑起"体感"操控方式的时候，游戏性必然会大打折扣。于是我们看到了在空气中驾马车的《神鬼寓言：旅程》，看到了杂兵都是天然呆的《Kinect星球大战》。而所有这些游戏连最基本的移动都不能实现。比如你无法自主控制角色行走，只能像轨道游戏（光枪游戏）那样按照既定路线行进。无论你怎样设想未来的IM形态，脑后插管也好，全景头盔也罢，这样的发展终究不是我们所乐于见到的——没有多少人愿意在自己的客厅里原地踏步。

"导演者"的惊喜与悲哀

《暴雨》篇

2010年2月16日，香榭丽舍大道高蒙连锁电影院门前热闹非凡，从一辆辆豪车上走出的是身着晚礼服的社会名流，他们将要参加的是一次"首映式"。这部作品的四位"主演"和"导演"已经早早恭候在了舞台上，它就是高清时代互动电影形态的代表作——《暴雨》。



以电影的名义

在完成了自己的处女作《恶灵都市》之后，制作人大卫·凯奇（David Cage）就将对希区柯克、科恩兄弟悬念惊悚片的爱倾注到了游戏世界中，从此以后走上了一条"同玩家为敌"的道路。在日后的《华氏》（靛青预言）中，他完全放弃了通过游戏性来取悦玩家的做法，这款作品没有游戏所必须包含的自由度和开放性，而更像是一幕幕场景以线性方式串接起来的互动剧。即便是话痨作风严重的某些日式游戏，剧情也是处于为Gameplay服务的地位，凯奇却反其道而行之，让从属于游戏的所有元素全部都拿来为故事所用。凯奇所创办的Quantic Dream公司的

主要业务是为AAA级游戏提供电影级别的动作捕捉和音乐，然而他却将所有的利润都用于了“打着红旗反红旗”的伟大事业，这就是在“枪、车、球”时代笼罩的游戏市场带去一场“狂风暴雨”，那就是给予无数玩家以心灵震撼的《暴雨》。2005年E3大展上，凯奇并没有带去《暴雨》的Demo或是特性演示，而是“片”中失去孩子的单亲妈妈与妓女罗伦·温特的“扮演者”参与一次虚拟试镜的片段，这引起了正在为PS3寻求重量级独占软件的SCE的注意，并且最终促成了这部与众不同的作品在“神机3”平台的“公映”。

包括《战争机器》之父Cliff B在内的一大批玩家都认为大卫·凯奇开创了一种名为“互动电影”的游戏类型，而他本人面对媒体也多次强调《暴雨》不是AVG，而是“心理惊悚互动戏剧”(Psychological thriller，Interactive drama)。游戏的特点与其他许多交互式虚拟游戏类似，要求玩家移动角色，使他或她与屏幕上的物体或非玩家角色相互作用以推进剧情。不同的是游戏并没有明显的关卡和任务设置，而是分若干场，每一场都聚焦于四个可控制角色中的一个。玩家所作的选择、执行或不执行某项行动都会影响到之后的场景。比如，一个角色死亡或被逮捕是可能的，后面的场景便不会再出现他。然而这种可以影响剧情发展，产生分支且对大结局有重大影响的互动直到游戏尾声才出现，之前的“选择”只能影响到本场景或者之后场景的一些台词的变化。比如私家侦探斯考特·谢尔比第一次前往劳伦家，在调查结束后遭遇的那场屋内袭击，无论是将对方打成猪头，还是被对方打成猪头，都必然会发生之后劳伦因为感激而要求同斯考特搭档的剧情。离异后的伊森在屋内对待有自闭倾向的次子肖恩的态度，同样除了成就解锁和肖恩的表现以外，不可能给故事带来任何影响。因此《暴雨》从本质上说并没有开创任何全新的游戏类型，它所体现的是对FMV这种古老的游戏类型的继承，以及今日游戏开发技术对FMV一直想要达成的目标——互动性与照相现实主义相结合的继承和发扬。游戏的核心依然是烘焙好的脚本场景的组合，只不过同老式FMV相比，在脚本之间的衔接，以及次要脚本的触发顺序和触发方式的控制权交给了玩家。多数场景中，玩家可控制主角们在周围转来转去，并可以按住一个键以发现角色脑中所想，并引发他们的内心独白。当玩家靠近一个物体或另一角色时可以与他们相互作用，这时就会出现与上下关联的用户界面图标以表现他们应当做什么。然而，《暴雨》距离“让玩家家并不是在看或者是触发过场，而是依靠自己来展开各种各样的故事，玩家自己就是脚本作者、演员或导演”这一目标而言还很遥远。

当然这种显而易见的落差并非是《暴雨》的缺点，相反它的这种处理方式其实很好的避免了以游戏方式表现的所谓互动电影，它们长期以来在核心理念上的误区——让玩家来决定故事的发展方向(《暴雨》在宣传阶段其实也试图迎合玩家的这种期待)。如果说“互动电影”的本质是电影，“互动”只是一个定语，那么制作者根本没有必要将故事的决定权交给观众，因为观众之所以来，其目的性是听故事，而不是抢班夺权来自己讲故事，他们按照自己意愿决定的故事走向依然逃脱不了自身的经验范围，一个总是能够让受众提前猜到发展方向的故事肯定不是一个好故事。当然有人也许会说，当今以好莱坞为代表的商业电影已经越来越倾向于视觉向，缺乏必要铺垫和逻辑性的零脑细胞故事比比皆是，然而这却从侧面证明了电影依然是一种被动体验而不是供受众创作的艺术形式，我们之所以去看《2012》、《变形金刚3》这样充满了无脑情节的电影，是因为其中的火爆场面能够赋予我们大量的视觉愉悦性。如果将电影当做一份大餐，其创作团队就是要将一份份适合大众口味的佳肴端在客人们的面前供人享用。那么像“暴雨”这种所谓IM则是提供以专属的小包间，由服务生将客人对个人口味的要求反馈给厨师，餐厅提供优雅的环境、音乐、灯光，餐具和佐餐酒来增强客人的美食体验，然而菜依然是一样的原料与做法。回到我们文章的话题，其实对于今日电影工业发达的技术手段而言，观众对导演讲故事能力的要求要远远超过创造新奇情节的要求，这就是像《盗梦空间》、《第六感》这样的影片即便在被剧透的情况下依然不失其优秀水准的原因，因为观众在过程体验中获得了极大的享受。因此对于互动电影而言，最重要的不是提升屏幕前端坐着的观众(玩家)的地位，而是能够给予能好的让他们能够体验和融入故事的方法。



▲《华氏》中使用的多镜头画中画表现方式在《暴雨》中大放异彩。

成也“电影”，败也“电影”

我们不难看出，《暴雨》在体验感的营造上充分发挥了游戏的互动特性，虽然说凯奇所使用的依然是传统的QTE方式，但《暴雨》的QTE无论在运用方式还是功能上都与传统的“按错就死”有着明显的进化，它充分利用了现有操作设备(PS3手柄)的键位布局、震动与六轴功能，注重运用具有象征性的按键操作来映射剧中人的动作，从而给予了玩家以亲手扮演数字演员的错觉：按动哮喘喷雾器的方法是R1键；上车之后R3摇杆的顺时针滑动用来转动发动机钥匙，摇杆纵向推动控制档位，R2键触发踩油门动作；刮胡子的过程中L3摇杆用于控制刀头的移动，此时恰到好处的震动就像玩家手中真的握着一把剃须刀……Dualshock 3手柄的六轴机能在这一过程中功不可没，无论是刷牙、喝牛奶之前的“摇一摇”还是扛着儿子在花园中“飞行”的过程中，我们都好像是已经与正在控制的伊森一体同心。序章通过玩家最熟悉不过的清早起床后的清洁流程和家庭生活的片段，一下就拉近了游戏与现实之间的距离，并且激发了玩家的参与感。与传统QTE在根据提示输入指令后触发一段预录脚本有明显区别的是，《暴雨》的QTE设计更强调玩家手柄输入与剧中人动作的同步性，在画画、擦拭、给婴儿换尿布、喝水、调整微波炉定时旋钮这些涉及摇杆的操作的时候，玩家推动R3的速度和幅度的变化都会立刻在剧中反馈出来。即便是“方块、圆圈、三角、叉子”这四个无法进行象征性定义的按键，画面也会调用适当的镜头语言，将这些QTE提示与主角即将实施动作的身体部位或者道具联系在一起，如斯考特在被袭击劳伦的暴徒压制在桌子上的镜头中，接下来他要通过随手拾起的一个瓶子进行反击，那么QTE提示就会出现在特写画面中这个瓶子的旁边，让玩家在输入之前就对下一个动作有一个预期，从而获得一种以提线木偶方式操纵虚拟人物演出，而不是按键让“动画”继续播放下去的真实扮演感。

在氛围渲染、演出效果、QTE这些设计互动层面的游戏元素上大放异彩的同时，《暴雨》的主要缺陷却出在属于老本行的“电影”里面，而且游戏的互动操作反而突出和放大了其中所存在的问题。在悬念设计上，游戏的最大的争议在于将一脸好人样且在全部出场人物中显得最正常，最有正义气场的私家侦探斯考特设定为折纸杀手。“凶手必然是出场人物之一”本身就是美式惊悚片的潜规则，然而在剧情的终极悬念被揭开之后，绝大多数的玩家感觉到了一种被涮了的感觉，这种被愚弄后的愤懑情绪在得知钟表店老板被杀一场戏的真相之后尤为明显，这使得游戏最后的高潮阶段的主题深化和情感迸发受到了严重的影响。

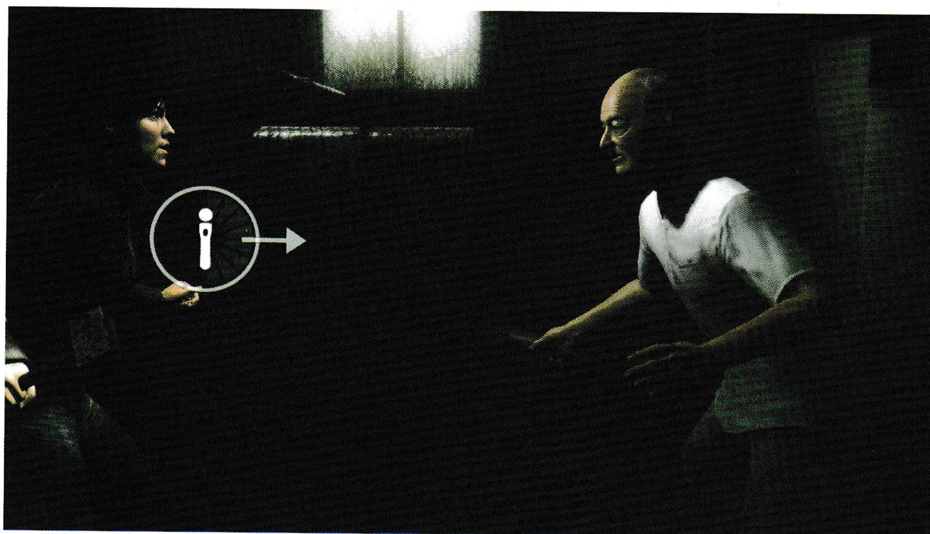
当然，刻意误导和愚弄观众然后揭开一个完全相反的“真相”，这并非是大卫·凯奇的本意，我们更相信这位互动剧导演的设计意图是

这样的：开篇部分即引入以侦探斯考特的旁观者视角，即推理小说中正统的“大侦探”身份，为了强化这个身份还为他设计了一个孩子同样丧命于折纸杀手之手的妓女做助手，完成了“侦探＋助手”的叙事架构。将一个老实人，乃至扮演着真相探究者的警察和侦探设定为凶手的套路其实也相当多见，妙就妙在凶手掩饰罪行的方式是借助玩家的错觉来实施的。观看者“认为”侦探介入案情的一举一动都是由自己的双手来控制的，从而将自己强加在凶犯身上的那些道德的选择（如便利店制止抢劫犯、为垂死的黑心大老板喂药）当做虚拟角色自发的行为，于是至少对于这个很会装的死胖子的侦破过程“放心”，问题恰恰出在这个环节，它在斯考特寻找打字机老头的桥段中达到交锋的高潮——侦探竟然利用镜头转换后所产生的死角，瞒着玩家击杀了可能将自己抖出来的重要证人！然后剧情要求对这一切“并不知情”的玩家控制胖子擦掉现场的指纹，知道真相以后真有点“被人卖了还帮着数钱”的感觉。可以说，这一利用交互过程中的主观错觉来设置悬念的方法相当出彩，然而却因为凯奇没有明明白白点出自己的设计意图而变得一团糟。对比MGS2的结尾点题，我们就很容易看到二者导演理念之间的差距：在Big Shell中被一连串隐晦难懂的剧情折腾得头脑发胀的玩家，在结局的纽约街头却看到了斯内克与雷电谈论后者胸前挂的那块记录着玩家个人信息的狗牌——Snake：那是什么，你认识的人？Raiden：不，我不认识这个家伙……我会决定自己的名字和自己的生活，我会挖掘值得令自己骄傲的东西。随后扯下象征着玩家控制权的狗牌，将其扔向远方，从而将深化了游戏的核心主题——如何在网络时代信息爆炸的现状中，去揭示人类面对全新文化困境时的状态，并且最终突破这种无奈（信息时代的控制与反控制）。反观《暴雨》，哪怕是让斯考特老爷子对着屏幕一语双关的说道“我不是生来的折纸杀手，是缺爱的社会造就了折纸杀手，你们中间就隐藏着无数的折纸杀手”也是好的啊！

除了铺垫方面的失误以外，其实弄巧成拙的误导也与电影与游戏各自不同的叙事方式所导致的失衡有关。如何误导观众是悬念片导演们的必修课，好的悬念片靠的就是将“愚人”变成了“娱人”，让观众按照导演的路子被耍着绕了一老圈之后还要大呼“原来是这样啊！我这个猪脑袋怎么就没想到哩？”想要达到这种效果，导演必然会将揭示真相的伏笔安排在影片中，但必须一闪而过，让观众事后感到存在过，但当时又没时间细想，如《高度怀疑》中行凶过程中受伤的男主角，在清晨起床时腿一瘸一拐的细节。显然在《暴雨》中凯奇不可能这样玩，因为导演无法决定线索呈现的时间和强度，任何蛛丝马迹都逃不过玩家（尤其是老AVG玩家）锐利的眼神，所以只能在大多数时间中朝着完全相反的方向，以最“低劣”的误导手法忽悠观众。此外，电影导演可以通过场景调度来回避某些线索，从而让误导产生合理性，如《第六感》“死鬼心理医生从未与活人对过话”这一关键线索，其实是通过以通灵小男孩为主要叙事视角的方式来很自然地回避掉的，显然这种方法在《暴雨》中也是难以施展的。

《暴雨》从剧本结构上来说也存在着比较明显的问题，“一个人究竟可以为所爱的人做出多大牺牲”无疑是一个值得大书特书的主题，然而四名戏份均等的可控主角的引入，又对剧本的主旨产生了严重的干扰。救子心切的父亲伊森和因为缺乏父爱而失去弟弟的“测试者”谢尔比无疑处于矛盾的两头，对他们各自的内心世界的发掘和对手戏应该是剧情的重点，FBI和记者应该处于辅助者的地位，然而游戏中我们看到的情况是截然相反的。由于对互动性和支线（临近结尾部分）和多结局的强调，即便伊森没有通过试炼，以一个猥琐的胆小鬼方式结束了自己的演出，其他角色也可能以“东边不亮西边亮”的方式救得被绑儿童，既然凯奇强调自己的这个作品应该只玩一次，那么对于大多数玩家而言，他们又应该将主题置于何地呢？是“我市公安人员英勇作战破获特大连环杀人案”、“美女记者只身赴魔窟揭开‘私家侦探’真面目”，亦或是“失足妇女为子报仇手刃凶犯”？即便按照“主题思想”来将剧情导向“正确”的方向，从四个方向平行发展而又彼此关联的故事，也因为章节的跳跃性太强，缺乏必要的铺垫和个性描写，而在高潮阶段难以产生一个合理节奏的共鸣。与《华氏》相比，《暴雨》几乎删掉了全部同游戏有关的东西，前者哪怕也是纯玩QTE，还是有关于人物此刻心境的量化数据和必要的冒险要素交给玩家，《暴雨》中则为了故事的流畅性而将AVG的Gameplay全部浓缩在了FBI的VR眼镜之中，这种刻意追求的流畅性却因为大量为了操作而操作的QTE而被牵扯得支离破碎。凯奇反复的“提醒”玩家自己的这部作品是一部电影而不是游戏，任何拿PS3而不是优酷视频去欣赏的人都知道这纯粹是瞎扯淡……

《暴雨》当然是一部优秀的作品，然而与其前辈们在LD和CD时代所取得的辉煌而言，它给游戏市场所带来的震撼相当有限，凯奇认为自己所开创的这种名为“Interactive drama”的游戏类型也没有得到任何制作人的响应与跟风举动，这是因为在游戏本身的表现方式已经可以与电影一较高下的今天，玩家们更倾向于将“电影”作为“互动”的定语，相对于“Interactive Movie”，我们更喜爱的是将电影表现技法为游戏服务的“Cinematic Interaction”（电影级别的互动），《使命召唤：现代战争》、《神秘海域》这样强调将电影脚本同游戏方式融为一体的作品，才是“互动”与“电影”结合的最佳范例，IM的正确发展方向应该是作为增强游戏体验的途径，而不是最终的目标。它在发展过程中的生生死死，其实正是玩家对互动性和视觉愉悦性两种需求之间的不断博弈与妥协，当游戏有朝一日能够真的发展到让我们分不清是在“玩”还是在“看”的时候，那么IM就可以骄傲的宣布，自己已经不受制于任何标准了。



▲ Move版《暴雨》的操作设置恰到好处，不过即便体感技术再强也不是万能的，它只能用来“象征性”的解决问题，否则游戏真的要靠屏幕前玩家们的上下乱窜来玩了。



Harry Potter 大笑七声梦十年

文 周行文 美编 一刀

一年又一年的暑期档，一年又一年的盛夏，一年又一年的《哈利 · 波特》和这个热闹的世界。当众望所归的期待终于再来，依然是无数人聚集在零点时刻一起纪念自己曾经的成长情愫。当两小时又十分钟过去之后，散场的人群走出影院，面对遥远星空，不知有多少人愿把自己的泪水和动容的心留在身后。十年足够让某样东西成为自己身体的一部分，随着岁月增长见证各种是非；也足够让自己的心情哪怕几经沉淀，到最后时刻依然抑制不住泪水满溢。

关于成长的阵痛和幻想的欢乐在往事里已经说得太多太多。欢乐的时光里有沉重，经历的喜悦里有悲伤。又有谁能说得清呢？无论是青春，幻想，冒险，勇气，智慧，信念，友情，当然还有无处不在的爱。也许这些加在一起，也不能给七年寄宿制学校生活做一个完美的诠释注脚。

生活太丰富，幻想太瑰丽，现实太沉重，想要冲破层层迷雾往往需要无比的胆识和执着。无论谁都经历过这种时刻——试图叛逆，但依旧迷惘；想要挣扎，却总是徒劳；四处碰壁，却绝不死心……一路跌跌撞撞，磕磕绊绊，却仍能把所有的情愫都铭记心中。

对于无数热爱幻想故事的人来说，《哈利 · 波特》系列简直是一场蔓延到了全球的盛宴。这个诞生于单亲母亲之手，在冷僻咖啡馆里慢慢浮现出来的故事，有着精巧的结构和丰富的内容。除了那些吸引少年们入迷的魔法外，一个渐渐深入的完整魔法世界更是远胜于那些同时代的幻想文学。相对于同时代的其他作品，《哈利 · 波特》更容易让人寄托了种种情怀到其中——而这，显然是这个时代判断一部作品是否能够成为经典的重要标准。



《哈利 · 波特》系列销售首发于1997年，完结于2007年。历经十年创作最终完成七部长篇，故事是一篇写得比一篇长，内容也一篇比一篇丰富。那些看着《哈利 · 波特》长大的少年们渐渐长大成人，他们看到了生活层层叠叠中的不同，饱尝林林种种的苦恼。自己热爱的作品和自己一同旁观这世界的变化，缓慢又飞快的十年之后终于一切都烟消云散。



小说的热卖衍生了无数产物，其中有游戏也有电影。那些爱好者们值得庆幸的当是如此——因为电影的缘故，小说里的奇妙世界被无限细腻地具化，甚至拓展成了另一个单独的影迷群体。毕竟相对看书而言，这个世界上更多的人们愿意接受更加直观的影像。而那些改编游戏，也将无限延长着这个将不再有续集系列的生命力。

有趣的是，不管是小说本身的出版周期也好，还是改编电影的上映周期也好，两者恰好都是十年。从1997到2007为止，小说阅读之旅算是彻底完结，而2001年开始上映的电影到2011年暑期也做了一个了断。这种巧合让两个不同意义的十年重叠在了一起，引发无限唏嘘。人生又能有几个十年呢？看似惬意轻松的童话最终也要变得沉重，这似乎是所有人生轨迹从纯真到繁复的变化重演。暗合许多人生哲学味道的故事留在过去，观众和读者们走向未来。想要简单概括《哈利 · 波特》留下了什么似乎很难，又似乎不难。

于是只能坚信那样简单的一句话：即使注定苍老，可青春依旧在。

Part. 1 世界上最难的减法

但凡小说改编电影，都将面临一个如何做减法的问题。一般而言小说繁复的内容和独有的质感无法用影像完全再现，改编必然会去除那些过多的对话，繁杂的分支和许许多多铺陈开来的线索。对于大部分改编编剧而言，这种改编也是一种冒险，天堂地狱一线之隔，就看如何把握。其实在整个电影不断上映的十年中大家一直在谈论一个问题：这系列的平衡究竟应该倾向于哪方面？到底是影迷重要一些，还是原著读者更重要？取舍永远是最难的题目，对于创作者，改编者，演员和观众都是如此。

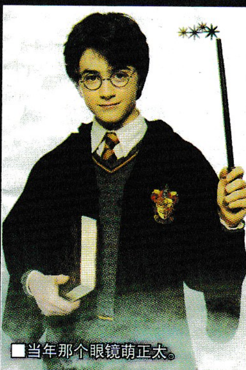
《哈利·波特》所拥有的那些独特魅力在小说里有着充分的展示，那些充满了迷人特质的伏笔和细节遍布在字里行间。罗琳擅长的对于一个幻想世界的铺陈和描述使得小说在构架世界等方面几乎成为同类作品中的最高标准。正因为如此，在最初决定改编的消息中，无数人曾经忧心忡忡——历经了那么多毁灭原著的好莱坞式灾难后，谁敢说自己对这个事更有信心呢？

这恐怕也是世界上为数不多原著和改编电影同时进行的作品之一，剧作所面临挑战可想而知。一旦处理不好很有可能就会成为周所周知的黑历史。更不好办的是这个系列的拥趸实在是太多了，全世界各地销量上亿册的图书造就了一个庞大的读者群。这些人既是电影理所当然的消费者，也有可能因为改编作品不够称心如意成为它的毁灭者。纵观历史上著名小说改编作品的各种惨烈事迹，华纳的决策层们不大可能无忧无虑。

事实上关于《哈利·波特》如何改编的困扰几乎横贯了整个系列电影的拍摄、上映和观众反馈的全部时间，这十年里没有一刻停止过关于这个系列的争论。八部长片(实际上可以算成七部)历经克里斯·哥伦布、阿方索·卡隆、麦克·内维尔和大卫·叶茨四任导演。每一部都有争议，每一部都有褒贬不一的论调。这些呼声在第五部《哈利波特与凤凰社》的时候已经达到了某种高度，偏偏最后一个导演大卫·叶茨居然走好了制片方、普通影迷和原著书迷之间的钢丝，硬是撑着完成了整个系列。尽管所受非难颇多，这位导演依然坚持着自己的风格完成了《哈利·波特》系列中最黑暗，也是剧情最绵长的三部。大卫·叶茨通过自己的行为别开生面地诠释了"坚持就是胜利"这个朴素的道理，在烂番茄上好评度高达百分之九十七的《哈利·波特与死亡圣器 下》如果按照现在的评价和票房来说，已经直指全世界第一好片的位置——无论是在口碑还是票房上，它都成了名作改编电影中的神话，正如同它的原作本身一样。



■一直亭亭玉立的赫敏


■当年那个眼镜萌正太。


■经过了岁月的洗礼之后……

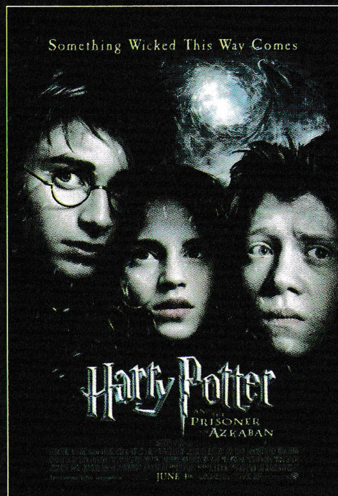


显然《哈利·波特》系列电影也是原作者参与程度最高的改编作品之一，这部本身就凝聚了J.K.罗琳女士几乎一生梦想的作品本身也有着传奇般的经历。从默默无闻到声名鹊起再到全球热卖成为除了宗教类书籍的头把交椅，这期间的故事已经被写成无数传记，拍成各种电视采访。清贫的单亲母亲，童话梦，咖啡馆和对英式传统的不满与叛逆等等等等无一不是吸引公众眼球的要素。当然所有人也都不会忘记，能够在困境中成为全世界作家首富的罗琳肯定有着一样几乎每个成功者都具备的特质——近似于固执的坚持。在洽谈《哈利·波特》系列改编电影之初，这位女作家当即表示如果不能全部角色都采用英国演员这事就没法谈下去。这股霸气震撼了华纳高层，在几经磋商之后华纳也终于妥协，答应在英国境内寻找合适的演员——当然，罗琳也有亲自挑选主要角色的权力。

当年曾经为《哈利·波特》系列海选角色的新闻还历历在目，如今这系列已向观众躬身告别，十年的时光转瞬即逝，让人来不及辨认其中的变化。譬如主角丹尼尔·雷德克里夫在八岁时尝试阅读《哈利·波特》却未成功后怎么也不会想到，自己最终竟成为了哈利·波特。当然众多喊着萌正太眼镜控的女观众也不会想到，最终这位少年时代萌得一塌糊涂的小正太长成了一个矮冬瓜，以至于所有他与赫敏在一起的戏都显得略不协调，做为一个欧美电影的男性主角，女主比你还高这是什么情况？

J.K.罗琳的积极参与让《哈利·波特》系列既被控制在某种范围之内，也得到了极其珍贵的营养。J.K.罗琳的各种坚持起到了很大作用，在原作还原和改编的折中路线上，首部《哈利·波特与魔法石》堪称典范。要知道创作这种事儿并非人多力量大的简单叠加公式，有时候它是需要独裁的。正因为罗琳本身的参与，影片在呈现许多视觉效果和角色定型时都得到了极大帮助，尤其是在小说中尚语焉不详的哈利·波特父母被害的场面，剧本分镜更是由罗琳本人亲自撰写。理由无他——只有她最清楚当时到底发生了什么。

尽管如此，一部长篇小说对于电影来说仍过于冗长，这是交给改编编剧和导演的最大难题。J.K.罗琳的原著有着丰富的细节，对于角色心理变化的描写和魔法世界的描绘可谓细腻到了令人发



▲风格突变的第三部《阿兹卡班的囚徒》。

指的程度，想要在影片里表现这些细节无疑成为最大难题。这种问题在第一部《哈利·波特与魔法石》和第二部《哈利·波特与密室》里还不算明显，到了第三部之后则成为电影系列中一直存在的最大问题。每一次的改编都是一场惊心动魄的取舍，导演和编剧每一次的犹豫和挣扎都未能换来称赞——对于这个故事本身，每个人都有自己的理解，而影片只能存在一种形态。

综合种种原因，最终《哈利·波特》还是被定位成了青少年成长与情感成熟的青春电影。即使第一部《哈利·波特与魔法石》如此努力地描绘了魔法世界的绚烂，在这之后这个故事最终还是成为了一部风格阴郁的幻想青春片。在那些拉丁文构成的魔法背后，在那些描绘的文字背后，电影解构了小说，释放了更多吸引人的动作场面和华丽镜头，却也局限了想象力。于是如同所有好莱坞电影所关注的那样，它最终依然只能回到情感上来，这是必须的，也是这个行业最擅长的。

事实上这也是为什么很多人认为《哈利·波特与魔法石》是整个系列最纯粹的一部影片的重要原因——最初执导本片的克里斯·哥伦布向来以热闹火爆的家庭喜剧片见长，在他的带领下《哈利·波特》系列的前两部作品都有着强烈的儿童电影风格。对于一部童话来说，这样的定位显然更好一些。在这之后因为故事本身的走向和种种原因改变了风格，终于招致了越来越多的不满。

也就是从第三部开始，"《哈利·波特》系列"的电影改编减法越来越难做。青春和成长带来的的苦闷加上阴谋和宿命，让故事变得渐渐沉重。哈利·波特本人的孤独特质在影片里被无限放大，许多温润了角色和事件的细节开始被大量摒弃。也就是在第三部里，许多书迷完全无法接受彻底删除了哈利·波特为什么会在恍惚间看到牡鹿的解释。这些细节在青春躁动的故事里被淹没了，使得不少人出离愤怒。但影片仍要继续，如同生活要继续，整个系列依然会继续演下去，哪怕他们看上去再也不像十四岁。



所幸最终《哈利·波特与死亡圣器 下》完成了一切，就像一首唱得悠远的歌，到了最后旋律格外动人心弦。影片的纪念意义和所有人为这部影片付出的一切淡化了大部分的不满。无论是影人还是观众，他们都付出了自己一生中最灿烂的时光给这个系列。在纪念青春的结尾，没有人会不动容。做为一部电影它承载了太多，最后它顺利驶过了时间彼岸，留下波光粼粼供人们回味。

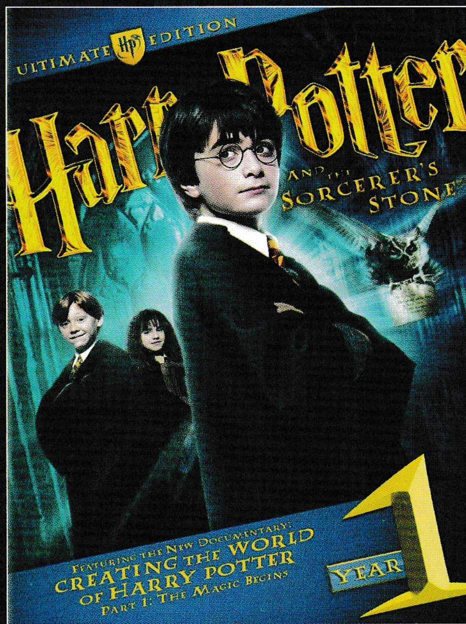
◀《哈利·波特与死亡圣器 下》最终以叫座又叫好收尾。

Part.2 | 如同角落的陌生人

无论如何，《哈利·波特》系列依然给影迷和书迷们留下了难以磨灭的观影记忆。去掉那些常青树般的系列电影和拥有国民记忆的贺岁影片之外，这大概是全世界惟一一部能够持续霸占每一年票房排行榜的系列电影。也是迄今为止投入规模最大，放映时间最长的奇幻题材系列影片。即使在整个电影的拍摄过程中有过这样那样的不如意和小瑕疵，最终它呈现出的效果依然足够让大多数观众满意。毕竟现实太无奈，谁都需要一个远去的幻境。

面对这样一部作品，如果只在这里重复七部曲的剧情内容就实在太无趣了。《哈利·波特》的剧情其实和所有承载着童年回忆的经典一样——如果你是那个喜欢它的人，即使一个挤眉弄眼你也会明白其中的含义。如果你不是，就算是让赫敏亲自来复述剧情恐怕你也不会有兴趣……简而言之，英国的七年制学校寄宿生活意味着一个人从少年到青年的成长与转变，《哈利·波特》之所以有七部也正是因为这个原因。

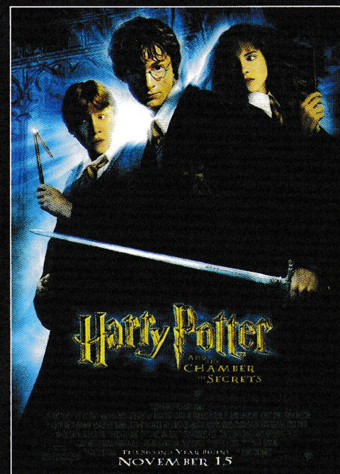
从开头来看，哈利·波特有着几乎是普遍现代青少年文学的所有特点：身世凄惨的少年寄人篱下，瞬间被改变的生活，崭新的魔法世界，重新定位的个人身份和价值……当然仅仅这些是不够的，更重要的是他要有一个艰难却必须勇往直前的宿命，他必须面对它，战胜它，成为胜利的幸存者。这条主线紧紧扣住每个读者的心弦，从一开始就关注着这个少年的每一步成长。



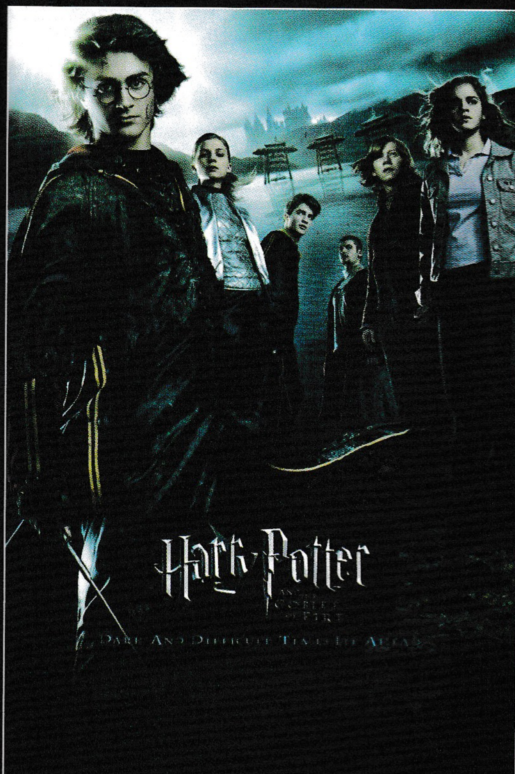
为了加快故事节奏，电影极尽可能地简化了哈利·波特在姨妈家的悲惨生活。这些细节对于电影观众帮助并不大，在一个五分钟内不能进入主线就会让观众昏昏欲睡的时代，快节奏似乎成了惟一的选择。不过即使是这样，在寥寥数个镜头之后我们依然看得见那个双眼目光澄清，有着一丝和年龄不相称的成熟与忧郁，事事表现得相当谦逊的哈利·波特，并随着他的目光看到了对角巷，九又四分之三站台和飞驰向远方的列车。

故事就这样徐徐展开，用影像留下深刻鲜活的记忆。那些场面仿佛成为角落的陌生人，也许在下一个不经意的转弯处就会被某个人想起。这就是电影和小说的最大不同，电影可以制造出更具冲击力的场面。这些场面最终将成为一代影迷心中不朽的段落，它们发生在八部平均时长超过一百三十分钟的电影里。

在第一部里，猫头鹰们送信的场面带来了第一个高潮，初入霍格沃茨的夜晚也显得迷人又神奇，巨魔的出现和三头犬的栩栩如生都相当震撼，麦格教授变身成猫和魁地奇比赛也都精彩纷呈，但这一切对比罗恩最后指挥巫师象棋的场面就都显得略有逊色。因为电影时长的关系，这场巫师象棋对决没能以更详尽的方式表现，那些大魄力的画面依然足够让它成为整个寻找魔法石冒险中最精彩的一幕。尤其是当罗恩最后决定牺牲自己让哈利前进时，气氛更是被推至高潮。在初入霍格沃茨魔法学校的第一年，宛如一道道灵光迎面而来的各种画面被很多人铭记在心中，经过了这场巫师象棋之后的电影却被定下了一个简单直接的基调——勇气，智慧，信任和信念是解决所有问题的根本，对于哈利·波特而言是如此，对于银幕之外的观众也是这样。



在第二部中，无法前往霍格沃茨的哈利和罗恩驾驶飞车的场面让人牢记于心，动用了十二辆老爷车的场面也让开场赚足了眼球。打人柳和涅槃的凤凰都是精彩的点睛之笔，但最终赢得众口



重点也太多了，三强争霸也是重点。一部电影里能装下多少华丽的画面？看看《哈利波特与火焰杯》就知道了。无论是两所邻校的华丽登场，还是勇斗火龙的惊险刺激，这些都成为《哈利·波特与火焰杯》的出色亮点。当然这一部里其实最让人惊艳的场面还要属赫敏的礼服登场，这位平时都以朴素学生装示人的女孩终于有机会秀出她靓丽的一面。除了这些，最终伏地魔复活的场面才让人们从歌舞升平中回归到残酷的故事主线上来，而塞德里克的突然死亡更是让人意识到这终于不再是一部儿童文学。成人世界的寒冷开始渗入之后的每一篇故事里。

从第五部开始，《哈利·波特》的新片再也无需选择什么让人印象最深刻的场面了。青春男女的苦闷和学校权力变更都不再重要，更重要的是伏地魔的行踪，以及——每一部里都要有重要角色离开哈利·波特的悲伤。也是从这一部开始，大卫·叶茨这个让三方都满意也都不太满意的导演开始进入公众视野。在《哈利·波特与凤凰社》中，小天狼星被自己妹妹以阿瓦达索命咒击中后跌入帷幕，哈利的最后一个亲人彻底离开了他。对于很多人而言，家庭幸福的他们也许无法理解哈利那一刻的绝望和痛苦，但想到从此以后再也看不到那个关心哈利的教父，想到加里·奥德曼从此再也不会出现在这个系列里，许多人依旧无声地流下眼泪。那个男子在漫长的牢狱生涯之后终于迎来了欣喜，却在瞬间灰飞烟灭。有许多唏嘘，便只有《哈利·波特》的读者们了解得最深刻。

邓布利多的死亡则成为《哈利·波特与混血王子》最令人震撼的镜头。这个一向表现得几乎无所不知的长者最终被斯奈普从楼顶击落。这一部的风格在整个"《哈利·波特》系列"中黑暗得前所未有。邓布利多的离去终于结束了哈利·波特的校园生活，这个保护神一样的角色终于随着角色的成长也黯然逝去。《哈利·波特与混血王子》让人惊艳的镜头并不算多，反倒是关于施耐普教授灵光一闪的过往让人眼前一亮。当然在这里我们终于知道了魂器的重要性，也知道了哈利·波特接下来该做些什么。

被分裂成两部的《哈利·波特与死亡圣器》前一部表现得荒芜又孤独，潜入魔法部的场面也未能引起更多高潮。只有最终小精灵多比打着响指说"多比是自由的小精灵，多比来营救多比的朋友哈利·波特"时才让人感觉到一丝激动。在这一部里伏地魔方的实力也在各种破坏中被无限夸大，大魄力场面都集中在破坏上了。惟一让大家对"《哈利·波特》系列"青春电影风会心一笑的场面自然是那个哈利与赫敏之舞，可这也是跟原著毫无关系的青春印象而已了。

回顾《哈利·波特与死亡圣器 下》之前的种种经典场面，不难发现很多场面本身的单纯已被时间添加了更多丰富意义。王国十字车站上偶然相遇的韦斯利一家，赫敏和罗恩不太愉快的相遇，猫头鹰翱翔的街道……这些林林种种，最终都成为了拯救魔法世界的重要时刻。而对于见证了这一切的观众而言，电影里的每一幕都流淌了他们的青春，在梦里在生活里也在对未来的期望里，他们渴望翱翔，于是那些羡慕都寄托在哈利身上。

哈利·波特对于更多的人来说并非那个拯救了魔法世界的奇迹，他只是一个温和又与所有人都相似的向导，带领观众畅游了魔法世界。如今旅程将终，故事收尾，观众也将告别这位尽职又勇敢的向导。回到生活里的观众可以用更多时间去回味，回味那些时不时在脑海中闪回的画面。犹如角落的陌生人，在最熟悉的画面里笑语相迎。

称赞的当属最后在密室里那条庞大的巨蛇。涅槃的凤凰送来格兰芬多之剑，哈利·波特毁灭了汤姆·瑞斗的日记，也斩杀了让赫敏石化的巨蛇。视觉效果的升级让所有人都对系列的下一部更加充满期待。

风格转折的第三部，开头的巫师巴士已经赚足眼球，随后就迎来了可怕的催狂魔，天地为之变色的恐怖景象据说制作了六个月之久。在精美CG的背后，也意味着整个系列因为票房保障而不断获得更多资金和技术的支持。在风格逐渐从阳光校园变得阴郁之后，"《哈利·波特》系列"的最大悬念也慢慢被揭开，是谁当年害死了詹姆斯·波特？变身的卢平和小天狼星告诉了哈利答案，随后的时光逆转自我拯救中，护法咒冲开催狂魔的一幕才真正震撼人心。即使这是改编导致了褒贬不一的一作，许多深沉的泪水和感动依然留在那些记忆画面里，历久弥新。

当"《哈利·波特》系列"的主角们终于长大成人后，系列的第四部开始用华丽在青春画卷上书写新的惊喜。在这一部里，魁地奇世界杯的壮观场面在开篇时展开，随后就是食死徒大批进攻的场面。在这一部里整个"《哈利·波特》系列"的重大转折终于发生，伏地魔的复活当然是重点。可偏偏这一部里



Part. 3 | 最后的盛宴

《哈利·波特与死亡圣器 下》也许不是"《哈利·波特》系列"电影最好的一部，但它肯定是最受关注也最具伤感气息的《哈利·波特》电影。这个故事说到了今天，无论多少是非，尘埃落定的叹息注定要蔓延在每个观众心中。年轻的人们随着岁月增长老去，哈利·波特的旅程也即将迎来终点。在大刀阔斧地对整个系列进行了大量改编之后，大卫·叶茨似乎也终于领悟了自己的宿命真谛——他要呈现给这个世界的不仅是青春片，也是青春终结的电



影。

在《哈利·波特与死亡圣器 下》中，故事剧情被飞快地推动，故事说到这里，只剩下了哈利·波特如何毁灭伏地魔的最后几个魂器，以及他将怎样完成与伏地魔之间的宿命决斗。这一次影片的线索相当简单，大量冗余的细节被删除，故事节奏前所未有地飞快。终于所有的角色都将在这一次完整地呈现，包括施耐普教授眼中那淡淡的悲伤。这位一直不被视为好人的重要角色这一次终于彻底洗白。从一开始与邓布利多共同策划杀死其开始，他都要确保伏地魔得到的魔杖无法杀死哈利·波特，却又要面对最终哈利·波特必须死在伏地魔手上的痛苦结局。斯奈普与原著相比，眼泪中蕴含着回忆的桥段更显煽情。在伏地魔终于决定杀死斯奈普以获得老魔杖的所属权后，哈利波特终于窥见了整个故事的真相：那个仿佛一直痛恨他的斯奈普教授为什么会一直盯着他的眼睛看？答案很简单，他的眼睛和斯奈普深爱的莉莉一模一样。在最终用生命完成了自己的誓言之后，斯奈普笑得安然，走得心安。

这样的表现不止出现在斯奈普身上。一直以严肃著称的麦格教授也终于表现出她充满气魄的一面，当伏地魔方言要进攻霍格沃茨之后，麦格教授命令抵抗到底的场面同样给人震撼。那张苍老的面容上流淌着同样岁月的痕迹，在原著中这位应该已经超过九十岁的老魔法师面对最强大的敌人一直坚持奋战。这样的场面让许多观众忍不住欢呼鼓掌，他们看到了同存于霍格沃茨每个人心中的勇气。



在《哈利·波特与死亡圣器 下》中，每个人都做出了自己的选择。

纳威选择了站出来，终于用格兰芬多宝剑斩杀蛇妖纳吉。

赫敏和罗恩选择与哈利·波特分担毁灭魂器的重任，他们成功毁掉了金杯。

韦斯利夫人为了守护儿女选择直面凶残的敌人。

卢平和唐克斯选择了奋战到底，直到两人手牵着手共同战死。

霍格沃茨的学生们选择了面对黑魔王，无惧死亡和惨烈的战斗。

事实上哈利·波特在最后所要面临的抉择曾经困扰过每个时代的伟大人物。面对唾手可得的死亡圣器，号称三种圣器联合起来就能主宰死亡的诱惑曾让邓布利多深陷其中。最终哈利·波特选择了放弃，以慨然赴死的心态面对伏地魔。正是因为这一点，他的行为已超越了之前魔法世界的每个大人物。面对诱惑，他最终仍以自己的方式去解决问题，从这一点上伏地魔已经完全输给了他。

所有人都为自己的选择竭尽全力，不管是幸存的，还是不幸身亡的。

黑暗的童话里，我们仿佛看到了人生的真实面貌。

Part. 4 晚安，霍格沃茨

十年过去，终于从黑暗的银幕前回到现实，会恍然觉得现实残酷又可怕，甚至比伏地魔更凶残。

有的人说，电影本身只是电影而已，自己用各种方式度过的十年时光才是终场落泪的根本。那些遥远的记忆被魔杖召唤回来，凝聚在脑海中。霍格沃茨的夜晚总是很安详，即使大雨滂沱也能安然入睡。赐予我们美梦的那个世界终要远去，留下无奈的麻瓜们站在风中苦涩。

终于到了这一天，分别就在眼前。

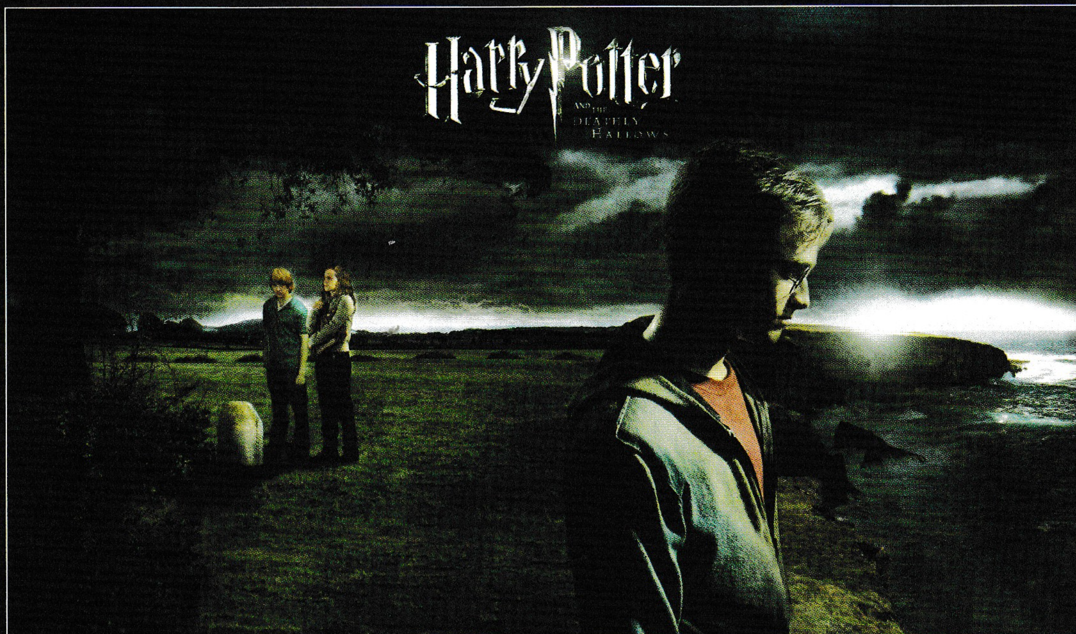
终于到了这一天，我们长大成人。

终于到了这一天，这世界留给我们烟消云散的淡然。

终于到了这一天，你我话别，心中已充满爱。

夜晚的繁星点点，我们从影院走向温暖的家。依稀仿佛看见夜色包围下的城堡里烛光点点，许多欢笑回荡。那是我们的梦。

晚安，霍格沃茨，晚安，哈利·波特。



文 Jackpot 编 胜负师 美编 NINA

失落的方糖
——NGC 十周年纪念












它是任天堂史上设计最成功、技术最具前瞻性、游戏平均质量最高的主机，也是任天堂史上生命周期最短、装机量最低、软件销量最差的家用机。Nintendo Gamecube（以下简称NGC），这台被国内玩家戏称为“游戏方糖”的家用机，拥有历代任天堂主机最为成功的硬件架构，却遭遇了历代主机中最为凄惨的命运。命运的阴差阳错、高层的错误决断、第三方若隐若现的关系……太多的不利因素注定了NGC的早夭命运。悲剧性的“方糖”最终留下的只有它失落的遗产，留给后人去评说。

主机篇

Hardware section



{曲折降世}

1996年，任天堂的N64主机现身美日两地，在《超级马里奥64》的协力下创造了辉煌的首发成绩。但相较PS和土星，N64的设计缺陷相当明显——捉襟见肘的卡带容量和高额的权益金让众多第三方敬而远之。在整个生命周期内，N64几乎成为了任天堂独舞的平台。最糟糕的是，《超级马里奥64》发售后，任天堂在很长时间内都拿不出足够分量的新作。N64的销量在首发热潮散去后立刻陷入了低潮，与常玩常新的PS形成了鲜明的对比。直到1997年末，在缺乏软件的情况下，N64的销量依然没有起色。任天堂不愿承认选择卡带媒体的错误，但在公司内部，很多高层都认为N64气数已尽，向硬件部门制定了研制下一代主机的计划。

关于N64的后续机问题，任天堂最早的硬件模型来源于CagEnt公司提供的方案。1993年，EA老板特里普·霍金斯与松下、环球影业、时代华纳等巨头共同出资创建了3DO公司，意图在家用机领域分一杯羹。3DO作为最早的32位主机，抢在PS和土星首发一年前上市，性能完全无法与后两者相媲美。霍金斯鄙夷TV游戏界靠权益金吃饭的行业规则，妄图直接靠硬件盈利，结果699美元的定价将3DO的前途毁得一干二净。即使3DO的权益金十分低廉，也没有多少厂商愿意在装机量如此之低的平台上推出游戏。PS和土星发售后，霍金斯为了挽回损失，又公布了3DO后续机种M2的计划。

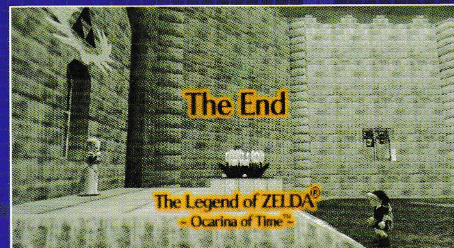
以1995年的眼光看，M2的技术无疑是相当先进的，它内藏两颗IBM Power PC 602处理器，多边形运算能力达到PS的三倍。然而，PS在全球范围内高歌猛进，大势已去的3DO即使推出M2也没有多少胜算。1996年初，3DO将M2的设计方案和相关专利打包卖给了松下，其芯片设计团队则被三星吸收，更名为CagEnt。松下最终也取消了M2的发售计划，仅将这套硬件系统作为街机基板推出，应者寥寥。《D之食桌2》等开发完毕的M2游戏则被移植到了DC平台。另一方面，CagEnt在三星的援助下设计出了M2的强化版MX。相较M2，MX的主要进步在于将存储媒体从CD-ROM改为DVD-ROM，CPU和显卡的运算能力也有一定提升。



任天堂在启动新主机研发计划前，就已经终止了与SGI（Silicon Graphics，，硅谷图形公司）的合作。在20世纪90年代初，SGI拥有最尖端的3D技术，其MIPS图形工作站成为了多家好莱坞特效工作室的利器，创作出了《侏罗纪公园》、《终结者2》等令人惊叹的科幻巨作。但在家用娱乐领域，这家公司并无多大建树。SGI从未推出过属于自己的民用显卡产品，其推行的OpenGL标准也在微软日益强大的DirectX面前举步维艰。进入90年代中期，SGI的人才流失问题日益严重，其在3D领域的地位也屡屡遭到新兴公司的挑战。3dfx的创始人科特·席勒斯最早便从业于SGI公司，他自立门户推出的Voodoo加速卡成为了当时PC领域3D游戏的领头羊产品，风靡全球。在3dfx和ATI等公司凭借民用PC显卡大发横财的同时，SGI却依然专注于专业的图形工作站，错失了公司发展的大好良机。N64也许是SGI推出过的惟一一部家用娱乐硬件。SGI为这部主机提供了运算能力强大的R4000 CPU（比PS的R3000更为高端）。N64也是第一部具备硬件3D加速能力的主机，之前的PS、土星虽然也拥有不错的3D机能，但后两者的显卡并没有浮点运算单元，多边形运算完全由CPU负责。软加速的3D画面受限于分辨率，锯齿和抖动现象极为严重，硬件加速的N64则不会出现这些问题。但存储器容量过低却成为了N64的致命软肋，除了捉襟见肘的卡带容量外，4MB内存也无法满足大分辨率3D游戏和清晰贴图的数据吞吐量，因此N64游戏大都采用低分辨率低清贴图，最终的画面效果无法彻底超越PS。

在任天堂为新主机的计划东奔西走时，SGI已经成为了一只庞大却濒临灭绝的恐龙。任天堂决定寻找新兴的小工作室为他们提供芯片方案。1998年初，北美任天堂主席霍华德·林肯来到了位于硅谷的CagEnt工作室。任天堂对他们的MX方案很感兴趣，并希望借助他们的技术在1999年末推出一部新主机，接替现状不妙的N64。由于任天堂的合作伙伴NEC并没有Power PC芯片的生产授权，因此任天堂希望CagEnt将MX的Power PC 602换成与N64相同的MIPS架构CPU。如果新的方案设计成功，那么任天堂将出资收购CagEnt，并将新主机推向市场。

然而，计划赶不上变化，1998年末，游戏界的一系列动荡改变了任天堂高层的计划。《塞尔达传说 时之笛》这部不朽名作夺得了全球媒体的一致满分评价，也为N64销量带来了海啸般的疯狂复苏。虽然在日本本土，N64在PS强大的压力下已经无望翻身。但在美国市场，N64的年末销量已经超越了PS。与此同时，新主机DC虽然有《索尼克大冒险》这样的旗舰巨作护航，但受限于紧张的出货量，并没能取得世嘉预想中的成功。N64在北美的翻身让任天堂打消了在1999年推出新主机的计划，另一方面，CagEnt的MX方案在DC面前显得十分无力，为了确保新主机的技术力，任天堂终止了与CagEnt的合作，但MX计划中积累的经验却让任天堂受益匪浅。IBM Power PC的强大性能令人满意，相比SGI日渐式微的MIPS架构，前者更具发展潜力。Power PC在当年主要用于服务器，IBM虽然与英特尔展开过桌面CPU市



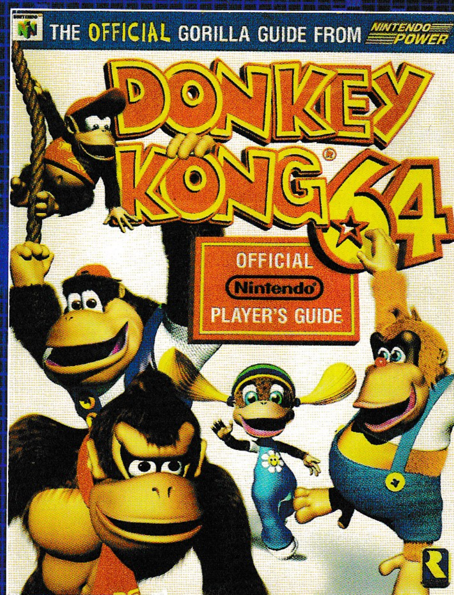
场的争夺，但收益甚微，在苹果的Mac机上获得了一席之地，而这一小块OEM市场也最终在2005年被英特尔夺走。微软的DOS操作系统曾经成就了IBM PC的辉煌，但Windows时代的微软却与IBM相行渐远。微软和英特尔形成的"Wintel"强势联盟抢走了IBM在桌面市场的大片领地，失意的IBM急切需要在民用CPU领域争取到一块稳定的份额，任天堂的合作无异于久旱逢甘露。

1999年3月2日，日版DC尚未站稳脚跟之时，SCE便召开了名为"PlayStation Meeting 1999"的大型记者招待会，公布了PS2的技术细节和营销计划，包括网络建设、软件方向、玩家定位等一系列关键性问题。会上还展出了多款PS2游戏制作中的影像，引起轩然大波。初生的DC遭此致命一击，从此便在日本市场一蹶不振。任天堂的惊慌程度不亚于世嘉，北美任天堂刚刚终止与CagEnt的谈判，并和IBM展开交流。在废弃MX方案后，任天堂的新主机处于白纸一张的状态，和SCE几近完工的PS2形成了鲜明的对比。但为了牵制索尼，任天堂必须给玩家一个交代。3月3日，任天堂社长山内溥与松下社长森下洋一共同出席了于京都召开的发布会，首次公开了代号为"海豚"（Dolphin）的主机计划。山内宣称"海豚"将由任天堂、IBM和松下共同研发，性能凌驾于PS2之上。但发布会并没有公布任何"海豚"的技术细节或游戏影像。所有人都清楚，任天堂的这次发布会只是一时的缓兵之计。若想对PS2真正造成威胁，任天堂必须拿出更多真金白银来证明自己的实力。

同年5月11日，在E3展前发布会上，任天堂终于拿出了一些"海豚"的技术细节。IBM在合约中与任天堂共同出资10亿美元，作为"海豚"的启动资金。主机的CPU则采用由Power PC 750CXe改进而来的"Gekko"，主频高达486Mhz，并特别强化了浮点运算性能，实力凌驾于PS2的"情感引擎"之上。霍华德·林肯在会上宣布，"海豚"将放弃任天堂一直坚守的卡带媒体，采取DVD光盘作为存储器，引起了台下的一片欢呼。N64的卡带载体成为了主机的最大软肋，也使得第三方对任天堂敬而远之。弃用卡带的"海豚"将真正具备与PS2交锋的实力。林肯还公布了"海豚"的暂定发售日——2000年末。虽然在E3展公布了一些"海豚"的关键信息，但任天堂这一年依然将作品重心放在了N64和GBC上，《大金刚64》、《永恒黑暗》、《马里奥高尔夫》都是颇受关注的作品。

确定CPU的具体规格后不久，"海豚"的显卡供应商也被任天堂顺利拍板。ArtX这家硅谷的小公司以其高性能低成本的性价比设计方案获得了青睐。就在"海豚"逐渐成型的同时，一位IT巨人悄无声息的脚步却打断了任天堂的计划。早在1999年E3展上，民间便流传着"微软即将进军家用机市场"的传闻，当时大部分人都对此抱着一笑了之的态度。但令任天堂意想不到的是，这则传闻是事实，而且微软的脚步比他们大部分人所想像的都要快。

北美任天堂的办公大楼距离微软雷特蒙德总部只有不到一公里的距离，1999年秋天，微软秘密联系了北美任天堂总裁荒川实，提出了收购任天堂的商业议案。荒川自然怠慢不得，立刻将提议送往京都总部的董事会进行讨论。实际上，这已经不是微软第一次试图指染主机领域。早在1998年，微软就联合世嘉推出了带有Windows CE和DirectX 6技术的主机DC，但DC的销量颓势并没能为微软在主机领域扩大话语权。1999年春，比尔·盖茨又飞往东京索尼总部，亲自会见社长出井申之，希望规划中的PS2能够采用Windows操作系统，却遭到了对方的断然拒绝，SCE随后便在发布会上宣布PS2将使用开放源代码的Linux操作系统。此举彻底激怒了盖茨，早有意进入主机领域的微软娱乐部门将Xbox的研发计划正式摆上了台面。微软在3D图形领域拥有垄断地位，其一手缔造的Direct X至今依然是业界使用最广泛的游戏API（Application Programming Interface，应用程序接口，软件互相交换数据的桥梁）。微软不乏技术，但他们在主机领域毫无经验，垂直作战的Xbox急需独占作品稳住阵脚，为此盖茨再次发挥了他惯用的银弹战略，兴资收购大量游戏公司。除了Bungie这样的小型工作室外，Square、世嘉等巨头都曾成为谈判的对象。但Square与SCE的关系十分亲密，世嘉的领袖大川功一直对DC念念不忘，不愿牺牲梦想向金钱低头。与这两位的巨头的谈判都以失败告终，微软自然将下一个并购目标瞄准了任天堂。虽然在日本市场，N64败给了PS和土星，但在北美和欧洲，《塞尔达传说 时之笛》掀起的软件攻势让N64逐渐反超了PS。再加上经久不衰的Gameboy，任天堂在1999年的市场份额达到了45%，略胜于索尼的42%，远超世嘉的13%。如果成功收购任天堂，微软可以得到一个数量庞大的玩家群和一批价值无法估量游戏品牌。



微软与任天堂的谈判从1999年秋一直持续到2000年春，最终以失败告终。微软意图出价250亿美元收购任天堂，以此令山内溥放弃对新主机"海豚"的研发，全力支持Xbox。N64虽然在欧美市场压制了PS，但山内清楚，SCE已经赢得了几乎所有第三方的支持，孤军奋战的N64早已力不从心，"海豚"的前景也令人堪忧。如果微软能够给出足够诱人的筹码，那么放弃台式主机市场，也算明智之举，只要能够保持住Gameboy家族在掌机市场的垄断地位，任天堂就能长青不衰。让山内无法接受的是，微软对并购开出的条件是，"任天堂在收购后不得推出任何自主研发的硬件，包括任何台式主机和掌机"。虽然N64岌岌可危，但在掌机领域，任天堂依然是占有压倒性地位的霸主。山内无法接受微软让任天堂彻底放弃硬件市场的条件，谈判最终告吹。

除了耗费高层的大量精力外，此次谈判对任天堂的最大损害在于挑起了山内溥与美国分部多年的矛盾。山内的女婿荒川实和大律师霍华德·林肯作为北美任天堂的领袖，为公司和整个欧美游戏市场做出的贡献超乎想像。在NES（美版FC）纽约首发、《大金刚》版权案、《俄罗斯方块》版权案等重大事件中，二人都立下了汗马功劳。《时代周刊》曾如此评价他们的功绩："没有荒川实和林肯，就没有踏过雅达利尸体的NES，没有风靡全球的Gameboy，也没有任天堂在80年代的空前盛世，更不会有今天规模庞大的美国游戏市场。"但山内与荒川的矛盾长期而复杂。N64在日本溃不成军，却在美国市场如鱼得水。1999年，北美任天堂的收入已经占到了全社利



润的70%，荒川甚至提出“为了财务结算方便，应将公司总部移至美国”的方案，让山内灰头土脸地批了好一阵子。山内倔强、古板、固执，荒川随和、世故、圆滑，性格的极大差距让主从关系的二人时常围绕公司的经营策略发生矛盾。

在此次微软并购案中，荒川与山内的想法截然不同。荒川认为，微软的财力绝非世嘉和索尼可媲美，与其陷入长期的泥沼战毫无胜算，不如将公司依然处于巅峰期的游戏产业彻底脱手。此事导致了二人矛盾的总爆发。不论资历还是才干，荒川实都算是任天堂下一任社长的最有力人员。然而山内却在此次并购案中对荒川圆滑的作风感到了恐惧，他担心如果荒川真的成为了社长，任天堂未来的走向将完全偏离他的希望。因此在与微软的谈判结束后不久，山内就对北美任天堂的老将展开了逐步清算。荒川实、霍华德·林肯等一批从80年代开始草创基业的开朝元老就这样被赶出了公司，山内甚至冷酷地告诉自己的女婿，除非有生意上的往来，否则日后永远不会拜访他们一家。大量被放逐的北美任天堂员工加入了微软娱乐部门，而“海豚”的营销计划就在这阵兵荒马乱中匆忙上阵，为这部主机的前途蒙上了阴影。



在任天堂与微软的谈判陷入僵局的同时，索尼已经确认了PS2的发售日。久多良木健放出豪言，声称PS2会像灭绝恐龙的陨石一样，于2000年3月4日撞向地球。三天98万的惊人销量，至今依然是日本主机首发的最高纪录。在N64被这颗陨石砸得七荤八素后，紧随而来的另一颗陨石也无情地从空中降下。一周后，3月10日的GDC会议（Game Developers Conference，游戏开发者大会），比尔·盖茨正式向全世界公布了Xbox。“海豚”尚未面世，便遭遇了前追后堵的凶险境地，任天堂此时的处境极为不妙。

{与狼共舞}



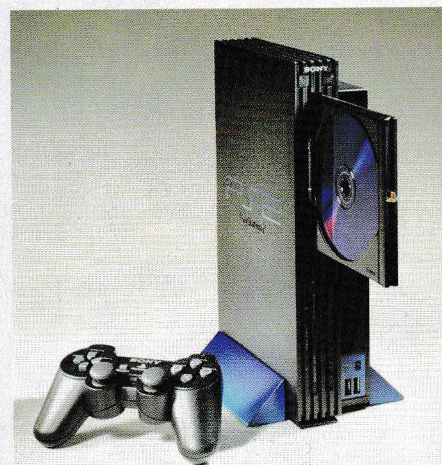
虽然早就知晓微软进军主机领域的秘密消息，但Xbox的超强机能依然让任天堂高层吃惊不小。微软已经与Intel、NVIDIA等硬件合作伙伴签下订单，Xbox的初期开发套件也已经发放至第三方手中。而“海豚”却连显卡设计都没能完成。虽然手头没有“海豚”的新消息，但为了尽量稳住阵脚，任天堂只得在GDC会议上宣布，8月的Nintendo World Space展会将公布“海豚”的详细情报，并再次强调“该主机性能凌驾于PS2之上”。但无论如何，PS2已经发售，前景十分明朗，而“海豚”却依然呆在娘胎里。玩家和第三方不会理会一部仍然在纸面上的主机是否优秀，他们需要的是实实在在的产品。

1999年末，IBM就已经完成了“海豚”的CPU和主板芯片组的开发，但ArtX负责的显卡方案却迟迟未能交付。这并非ArtX技术力不够优秀，而是由于该公司忙着将自己出售，在专利权等法律细则方面处处谨慎，也无法与任天堂签订合同。2000年2月，ArtX成为了显卡巨头ATI的子公司，理清了一切版权问题。同年3月，ArtX便将流片成功的显卡样品“Flipper”交付给IBM。至此，“海豚”的硬件开发工作才算彻底完成。任天堂京都本部的硬件部门为“海豚”设计了立方体般小巧、圆润的机箱，也敲定了NGC的正式名称。任天堂从GB开始便为一部主机推出多个颜色版本，NGC除默认的蓝色外，也设计了橙色、黑色等型号供选择。



在上一代三大主机中，PS2以压倒性的装机量和软件数量成为了王者，Xbox的游戏虽然不如PS2丰富，但不计血本的超高性能也征服了很多对画面极端狂热的玩家。相较之下，装机量最少、软件最贫乏的NGC往往成为被忽视的对象。但抛开绝对性能不谈，以性价比、成本控制、硬件架构等工业标准来看，NGC反而是上一代主机里各方面最均衡、设计最出色的一台。甚至在今天的PS3、X360和Wii身上，我们或多或少还能看到一些NGC的血脉。PS2的机能潜力非常之大，但总线架构古怪，开发环境恶劣，程序员必须绞尽脑汁才能发挥出它的全部性能。Xbox则直接沿用了当时PC界的高端CPU和显卡，拥有三部主机中毋庸置疑的最强性能。但这部黑盒子的超高成本令人咋舌，首发时低于每台成本200美元的售价足以让大部分IT公司破产，也只有微软这样财力雄厚的公司才敢于做出如此壮举。除去糟糕的成本控制外，设计思路过于偏向PC也是Xbox设计的一大缺陷。Xbox的开发工具和程序环境是三部主机中最优越舒适的，但过于依赖官方工具包的结果便是降低了性能的挖掘潜力。抛开分辨率不谈，PS2末期的很多大作的画面都达到了直逼同期高端PC游戏的程度，而此时的Xbox作品却往往成为PC的劣化移植版。与Xbox的强大性能形成鲜明对比的是其平淡无奇的架构设计，微软只是简单地将一台高端PC变为游戏主机，并没能学会TV游戏界“花少钱办大事”的普遍设计思路。直到X360时代，微软才真正设计出了一台成本和性能兼顾的主机。相较PS2和Xbox，NGC的设计思想算得上是三部主机最均衡的：性能虽不算最强，但与Xbox的差距并不大；软件开发便利，官方工具舒适，同时也留有一定的性能挖掘潜力；最重要的是，NGC在性能上压制了PS2，但其制造成本却远低于PS2。在整个生命周期中，NGC始终保持着三大主机里最低廉的售价，甚至在早早降至99美元后，任天堂还能通过硬件赢得少量利润，出色地证明了NGC的高性价比。

20世纪90年代，PC图形产业突飞猛进。NVIDIA、ATI等巨头的产品以超越摩尔定律的火箭速度，多次实现了一年甚至半年内产品性能翻倍的壮举。任天堂早已意识到，以该公司百年来玩具厂的定位和贫弱的硬件研发实力，在技术方面被硅谷的诸多尖端IT公司超越只是时间问题。因此他们才找到SGI，与其合作设计了N64。但MIPS架构的日渐式微让任天堂最终结束了与SGI的合作，选择了IBM为其设计CPU和主板。IBM的Power PC架构以低成本、低功耗、高集成度和高性能闻名于世。在成功设计了NGC的CPU“Gekko”后，IBM顺利的接下了PS3“Cell”和X360“Xenon”的订单。SCE在研发PS2时碰到的诸多瓶颈让他们最终决定与IBM共同设计PS3的CPU。而对奔腾4的发热量忍无可忍的微软也最终倒向了IBM。今天的IBM已经



彻底垄断了TV主机的CPU市场。

在NGC的体内，比"Gekko"更为抢眼的核心设备是由ArtX设计的"Flipper"。这块整个主板上体积最大的芯片并非一块单纯的显卡，而是囊括了内存控制器、声卡等多个单元的高集成度电路。NGC采用了统一内存架构，24MB的1T-SRAM作为系统主内存供CPU和显卡使用，不分内存与显存，"Gekko"和"Flipper"可以很方便地在其中直接交换数据。同期的Xbox也采用了统一内存设计，只有PS2依然坚持内存与显存分离的方案，为程序员增添了不少麻烦。在内存类型方面，任天堂放弃了N64和PS2曾使用的Rambus内存，选择了高效而无访问延迟的1T-SRAM。Rambus的优势在于超高的频率和读取速度，但其高成本和高发热量却成为了顽疾，采用Rambus的N64和PS2都有内存偏小的问题。Intel曾经在奔腾3和奔腾4的芯片组上强制推广Rambus内存，却遭到了消费者和厂商的抵制，不得不最终妥协，选择了更具性价比的DDR方案。失去了Intel的支持，便丢失了产业额最大的桌面级市场，Rambus被驱逐出主流标准只是时间问题。时至今日，DDR已经成为业内标准，X360和Wii都采用了DDR3内存，Rambus只能在PS3的XDR主内存上勉强延续香火，内存和显存分离的总线方案再次成为了PS3的软肋。PS家族从PS2开始便存在软件开发困难的原因，究其根本，索尼一意孤行、固步自封地采用非主流标准作为主机硬件设备，正是程序环境恶劣的首要祸因。微软和任天堂则圆滑得多，选择了硅谷巨头所支持的主流技术，即降低了成本，也便利了软件开发。

除了24MB的主内存外，NGC还包含有3MB的1T-SRAM嵌入式高速缓存和16MB的DRAM数据缓冲内存。3MB的嵌入缓存分为两部分，1MB用于纹理缓冲，2MB用于帧缓冲，二者分别具备10.4G每秒和7.6G每秒的高带宽。显卡渲染过程中的临时数据可以直接放在这3MB的缓存内，无需和主内存争抢带宽。16MB的DRAM则专门提供给光驱和声卡读取数据，81MB每秒的带宽虽然较小，但对于读取DVD数据和播放音频这些低速应用而言已经足够。相较之下，PS2的总线设计就相当糟糕。CPU、显卡、光驱都需要争抢32MB的Rambus主内存。PS2的显卡也配置了4MB的嵌入式缓存，同样具备超高的带宽。但对于NGC的显卡"Flipper"而言，3MB嵌入缓存仅仅是用于处理临时数据的中继站。而对于PS2的显卡"GS"，这4MB的狭小空间便是它的全部工作场所——因为它无法直接在32MB的主内存中处理数据，程序员必须将纹理处理成小而散碎的高速数据流，一刻不停地在主内存和显存中流动，才能让4MB的超小显存支撑起足够华丽的画面，这对开发者而言是极大的挑战。

存储媒体方面，NGC终于放弃了任天堂沿用十几年的卡带，选择了主流的DVD光盘。沿用卡带的策略断送了N64的前途，重创了任天堂与第三方的关系，但山内等顽固的任天堂高层直到21世纪依然对卡带念念不忘，自有其中的理由。卡带制造的专利一直被任天堂牢牢把持在手中，选择卡带媒体便意味着垄断了游戏的生产权。此外，无论使用CD还是DVD光盘，都需要向整个CD和DVD联盟交付大量专利费，而索尼则是联盟中的巨头，这让很多任天堂的董事在情感上无法接受。为此，NGC采取了"曲线救国"的策略。松下为任天堂设计的8cm迷你DVD虽然在激光技术上与传统DVD相同，但文件结构却截然不同，巧妙地避开了DVD专利权的诉讼。任天堂无需向整个DVD联盟交付专利费，只需让松下一家公司提取权益金便可。采用非标准文件结构也有利于防盗版，NGC直到2005年才出现可读取盗版的直读芯片，此时这台主机已经进入生命末期，对任天堂的利益并无太多损害。即使在NGC的镜像光盘随处可下的今天，想要对ISO镜像进行处理依然是一件需要专业技术的工作，因为它并没有采用标准的UDF规格，普通的虚拟光驱和镜像软件无法直接读取文件。任天堂采用迷你DVD的主要原因在于缩小主机体积和加快数据读取速度，不过与标准DVD单面单层4.7G、双面双层8.5G的容量相比，8cm DVD最大1.5G的容量的确略显寒酸。为此，任天堂购买了老牌显卡公司S3的S3TC纹理压缩专利，这种压缩比高达1比6的技术可以大大缩小纹理所需的存储空间，节省了大量光盘容量。以全平台出击的《灵魂能力Ⅱ》为例，NGC版的载体虽然仅为单张迷你DVD，但其贴图质量并不逊色给4.7G的Xbox版，充分显示了S3TC压缩技术的威力。

在整个NGC的研发过程中，最令人赞叹的并非硬件方案的高效和高性价比，而是任天堂与IBM和ATI的合作策略。任天堂委托这两家硅谷巨头设计主机，但自己仍然能保留有NGC的知识产权。因为IBM和ATI在设计完毕后便将产品方案和知识产权打包卖出，任天堂只需在每售出一台NGC后给两家公司抽成一定的设计费用即可。Xbox性能强劲，但微软却在知识产权问题上撞了一鼻子灰。由于NVIDIA持有Xbox显卡的专利，虽然微软后来围绕诸多问题与NVIDIA翻脸，并在X360时代选择了ATI为其提供显卡，但只要X360采用了向下兼容Xbox游戏的设计，即使这台主机与NVDIDA毫无关联，微软依然要支付给NVIDIA专利费，这种花钱丢人的行为早已成为业内笑柄。因此微软在委托IBM和ATI开发X360的时候，也采取了与任天堂相同的策略——出价购买全部知识产权，让主机"净身出户"，对于后续机种的兼容性设计大有裨益。





作为整个NGC设计最大的功臣，ArtX公司的历程颇具传奇色彩。这家公司由SGI副总裁大卫·奥通（Dave Orton）成立，是一家仅有数十名员工，小而精锐的工作室。在SGI时代，他们曾开发了N64的显卡。1997年，宏基为他们提供了创业资金，奥通率领人马离开SGI，成立了ArtX。2000年，通过公开募股，ATI耗资4亿美元收购了ArtX，同时也将板上钉钉的NGC合同囊入手中。成功研发"Flipper"后，ArtX又为ATI带来了世界第一块Direct X 9显卡Radeon 9700，这款划时代的产品让ATI成为了2002年无可争议的王者，使其建立了与微软密切的合作关系，而他们的对手NVIDIA甚至在长达18个月的时间里都没能拿出性能超越对手的产品。随后，成为了ATI CEO的奥通乘胜追击，从NVIDIA手中夺走了X360的显卡合约，把NGC时代的嵌入式高速缓存发扬光大，为X360的性能注入了一支强心剂。可以说，如果没有ArtX一系列力挽狂澜的壮举，ATI恐怕连被AMD收购的日子都撑不到就要关门大吉了。

任天堂的手柄设计一向标新立异又不失前瞻性，SFC的L、R键和N64的类比摇杆、振动马达都成为了被广泛接纳的行业标准。NGC的手柄由N64改进而来，将C键变为第二个类比摇杆，并在左摇杆上方增加一层类似螺纹的刻度，借助大拇指心的触感提醒玩家摇杆的位置，也起到了防滑的作用，可谓一举两得。L、R、Z三个按键拥有类似Dual Shock 2的分级压感探测，在RAC和FPS游戏中颇为有用。手柄的功能键越来越多固然是业界的发展趋势，但过多的按键容易让玩家产生迷惑。索尼用四个简单的几何图形解决了这一问题，不过对于自SFC以来一直沿用"ABXY"四键制的任天堂而言，更改按键图示显然不是明智之举。（有趣的是，Xbox系主机虽然也沿用了"ABXY"四键，但其位置是任系的颠倒版，或许微软的本意是避讳专利纠纷，但这一设计却给全机种通吃的玩家带来了很多迷惑）为此，任天堂为NGC设计了"ABXY"四键形状皆不同的手柄方案，使用频率最高的A键位于手柄右侧中央，其余三键环绕A键排列。这种人性化的设计降低了玩家的错按率，即使碰到连续QTE等需要瞬间大量按键的情况，也能轻松过关。

记忆卡容量太小是NGC设计的最大败笔。NGC最早推出的59格记忆卡容量仅为512KB，与PS记忆卡相当，和PS2的8MB

存储空间相比更显寒酸。《世界足球 胜利十一人6》等游戏甚至无法在如此狭小的记忆卡上建立存档。为了促销合作伙伴松下的SD卡，任天堂为NGC提供了SD读卡器，但SD卡在当年的造价实在太过昂贵。2000年一块64MB SD卡的售价便超过200美元！直到2003年，任天堂才抱着将功补过的心态推出了251格的大容量记忆卡。

2000年4月，NGC的硬件规格最终确认，任天堂开始发放开发套件和原型机。同年8月24日，NGC在Nintendo Space World首次向世人公开。发布会上展示了长达1分半的开发中游戏集锦，包含有《路易的鬼屋》、《塞尔达传说》、《银河战士 Prime》、《口袋妖怪竞技场》、《星球大战 侠盗中队2》、《完美黑暗 ZERO》、《蓝色风暴》的片段。作为压轴大戏登场的宫本茂则为观众操作了名为《马里奥128》的技术演示，引起台下欢呼阵阵。再加上蓄势待发的众多GBA游戏，面对已经发售的PS2，任天堂似乎表现出了一副"手中有粮，心里不慌"的姿态。

任天堂的确算得上"手中有粮"。问题在于，索尼手中的粮是"细粮"，而任天堂手里握的反而是"粗粮"。NGC的开发机发放不到半年，程序员尚未熟悉其硬件环境，即使是任天堂本社的工作室，其游戏也大都处于纯粹的技术演示阶段。在发布会上公布的影像中，只有《路易的鬼屋》和《蓝色风暴》具备较高的完成度，《塞尔达传说》和《银河战士 Prime》的最终成品和当初的视频相比完全是南辕北辙，《马里奥128》则干脆成为了NGC时代最大的雾件。反观索尼阵营，虽然PS2在2000年内的软件情况十分糟糕，但1000万台的装机量却是任何人都无法忽视的。《最终幻想X》、《潜龙谍影2》、《鬼泣》、《鬼武者》等大作早已锁定了2001年的发售日，拥有先行优势的索尼在2000年的发力并不惊人，PS2的软件攻势的将于2001年展现威力，迟到一年的NGC和Xbox将面临越来越大的劣势。

任天堂原本制定了2000年末发售NGC的决策，但N64和GBC的强势反弹却令其将新主机的推出时间一拖再拖。N64在1999年的欧美销量比去年同期增长了30%，2000年的增长率更达到了40%，彻底压制住了PS。N64的丰厚利润迷惑了任天堂高层的判断力，甚至在2000年E3提出了"未来的游戏市场将由N64和GBC来领导，任天堂没有必要在本届展会公布新主机更多情报"的荒谬言论。2000年秋PS2登陆北美，对沉浸在回光返照盛世中的N64造成了致命一击，任天堂这时才大梦初醒。发售过晚无疑是NGC失败的最大原因。2000年的PS2虽然拥有庞大的装机量，但其软件阵容十分贫乏，大部分玩家只得用PS2播放DVD或玩PS游戏。如果任天堂能够按照原定计划于2000年末发售NGC；如果新主机的开发者能够更早发放；如果《马里奥》、《塞尔达》等金牌大作能够在2000年内与主机一起登场；任天堂即使无法击败PS2，也能大大延缓索尼的攻势。可惜历史并没有如果……

{殊死肉搏}



2001年1月，PS2首款百万级大作《鬼武者》登场，主机销量随之迅速上升，此后接连登场的第三方大作让PS2呈现了势不可挡的王者之风，之前一直稳坐钓鱼台的山内也不免心中发毛，在E3前夕放出了"如果NGC在E3展没有取得预期的成功，就将重新考虑新主机发售战略"的言论。好在NGC在展会上的反响尚算不错，任天堂并没有改变日版9月、美版11月的发售策略。8月末的Nintendo Space World展会作为NGC首发前的最终预演，除了《塞尔达传说 风之杖》和《阳光马里奥》外，还展出了大量第三方作品。但大部分的游戏发售日都是"2002年预定"，任天堂在主机首发时能打出的牌屈指可数。这一年Nintendo Space World参展人数创下了历史最低记录，仅为8万（历年平均参展人数为15万），直接导致任天堂停办该展会，也预示了NGC首发的惨淡。

任天堂为NGC设定的首发价格为25000日元（美版为200美元），比同期PS2和Xbox的价格足足低了100美元。但仅有价格攻势显然无法确立主机的成功。9月14日NGC日版首发时，PS2已经拥有全球1800万的惊人装机量，夏秋两季推出的大牌游戏层出不穷，《最终幻想X》、《鬼泣》、《真·三国无双2》、《皇牌空战4》等百万大作令人目不暇接，而NGC却只有《路易的鬼屋》、《蓝色风暴》、《超级猴球》三部作品。平心而论，这三者都非劣作，但充其量也只是消遣调剂的小品，难以承担起主机首发的重任，后续的《皮克敏》和《任天堂全明星大乱斗DX》在日版销量方面也只能算差强人意。日版NGC的首发出货量为45万台，实际销仅为30万，和PS2三天近百万的供不应求形成了鲜明对比。相比捉襟见肘的任天堂，索尼手中可打的牌显然要胜出一筹。年末的《潜龙谍影2》被视为对抗NGC和Xbox的最终兵器，Konami特意选定9月14日开放游戏预定，SCE则在该作日版发售时将PS2售价下调5000日元，削弱了NGC的价格优势。



NGC的美版首发日为11月18日，落后Xbox三天，声势被微软抢去不少。12款游戏的美版首发阵容看似比日版丰富，但除《星球大战 侠盗中队2》之外的作品均为《麦登NFL》、《NHL冰球》等全平台体育游戏，只能算聊胜于无。不过凭借N64在北美多年来辛苦耕耘的深厚人气，NGC在美国的首发销量尚算体面。截止2001年12月31日，NGC美版累计出货量为130万，Xbox为150万。相较坐拥《光环》等超大作首发的Xbox，美版NGC能够跟同期诞生的微软主机打个平手，已经算是相当不错的成绩了。有趣的是，在2001年内，NGC销量最高的美版游戏既不是首发作品《路易的鬼屋》，也不是呼声最高的《任天堂全明星大乱斗DX》，反而是世嘉的移植作《索尼克大冒险2》。一贯以平台动作游戏大厂自居的任天堂却无法在主机初生时拿出一部像样的《马里奥》续作，令不少铁杆备感失望，蓝色刺猬的加盟正好弥补了这一缺陷。回顾整个NGC历史，Sonic Team也称得上是对任天堂最为尽力的第三方工作室，其忠诚甚至超越了Capcom第四开发部。在马里奥缺席的日子里，索尼克往往会接过NGC平台动作游戏一哥的席位。





2001年任天堂发售的新机种除了GBA和NGC外，还有与松下联合研制的“Q”。选择8cm光盘作为存储媒体，就意味着NGC无法播放普通DVD硬碟。作为影音大厂的松下与任天堂结盟的一大原因就在于借游戏主机推广自己的播放器技术，但任天堂一直以玩具厂自居，对于多媒体播放不感兴趣，松下只得自行研发推广新主机。由于加装了专业音频设备和金属外壳，“Q”的售价高达39800日元，反响惨淡，首批5万台机器售完后便再无追加出货。任天堂没有为这部主机作任何宣传工作，甚至很多NGC周边都无法兼容这台主机（如日后发售的GB PLAYER）。作为名义上的战略同盟，任天堂对松下的实际态度却相当冷淡。

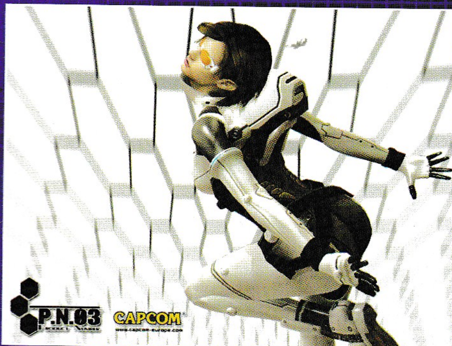
虽然NGC的初期发展并不算顺利，但家用机霸主索尼对第三方态度的变化却令局势变的微妙起来。PS游戏开发之便利堪称同期主机之冠，但PS2的程序环境却相当糟糕。SCE也一改之前的亲民政策，在与第三方的谈判中咄咄逼人，并制定了三大主机中最高的权益金。PS2毕竟拥有远超对手的装机量，大部分第三方不会也不敢改变以索尼为主的软件策略，但NGC便利的开发环境和低廉的权益金也对他们有一定吸引力。2002年，管理任天堂数十载的山内溥将社长一职托付给了岩田聪。岩田的首要目标便是与第三方修复关系，为NGC争取软件支持。应该说2002年推行的“岩田新政”的确起到了一定的效果，Namco、世嘉、Square等昔日宿敌都在这一年与任天堂共同召开了战略发布会，公布了多款重量级作品。遗憾的是，由于立项过晚，这些游戏都无法赶在2002年发售。能在年内给予NGC支持的，只有始终与任天堂保持亲密关系的Capcom，但这家公司在NGC上的业绩却令人不禁心寒。

不同于Namco和世嘉，Capcom早在NGC发售前就已经与任天堂总部同时获得了开发套件。早在开发《鬼泣》时，第四开发部的三上真司、神谷英树就曾多次向媒体发表“PS2开发环境恶劣”的言论，当时大部分人不过将其当做开发者的抱怨一笑置之。真相在2001年9月13日大白了。日版NGC首发前夜，任天堂与Capcom在毫无征兆的情况下突然召开了记者发布会，三上真司和宫本茂共同宣布：NGC将独占《生化危机》全系列，首部登陆NGC的作品将是复刻版初代《生化危机》，此后是移师自N64的《生化危机0》，《生化危机4》也在秘密开发中。

自N64以来，任系主机便处于第三方众叛亲离的状态，成为任天堂的独舞，也形成了一批无比忠诚的用户群。作为当年PS的功臣，任天堂自然清楚《生化危机》的威力。为了提升NGC在高龄玩家群体中的地位，才抛重金与Capcom签订了独占合约。然而Capcom一贯做事圆滑，早在DC时代就曾经用《代号维罗妮卡完全版》戏耍过世嘉用户，很多人在发布会当天便断言任天堂也会遭此结局，半年后Capcom在Play Station Meeting 2002上公布的网络版《生化危机》似乎也证明了这一推断。在官方声明中，Capcom声称在PS2上制作网络版《生化危机》是早已确定的既定策略，因为PS2拥有比NGC更强大的网络系统，但去年9月独占声明中的几部《生化危机》作品依然是NGC独占。Capcom此番朝令夕改的动作无疑再次降低了“独占宣言”的可信度，也给NGC平台《生化危机》的前途蒙上了一层阴影。

当然，《生化危机》是否跨平台只有Capcom高层能够决定，作为系列缔造者的三上真司和第四开发部的确是真心想要在NGC上将系列推向一个新的高峰。2002年春发售的复刻版《生化危机》凭借惊人的画面素质和极具诚意的新增内容博得了媒体和玩家的一致好评，但这部作品的销量却令人大跌眼镜。10万套的首周销量甚至未能登上排行榜的首位，未到一个月便跌出周销量榜前十，此时同社的PS2大作《鬼武者2》出货量在半个月内便突破了百万大关，形成了鲜明的对比。心情郁闷的三上真司大为失态，在媒体上发表了“PS2这种劣质主机都能大卖，日本玩家的脑袋实在有问题”的惊人言论，引起一片哗然。而《鬼武者2》的制作人，社内“PS2派”的领袖稻船敬二则公开对三上反唇相讥，声称NGC用户年龄层太低，脱离主流游戏人群。不甘心的三上又于年末召开了名为“NGC新作五连发”的盛大发布会，披露了《生化危机4》、《红侠乔伊》、《杀手7》、《P.N.03》、《凤凰涅槃》这五部作品，但明眼人都能看出，除《生化危机4》外的四部游戏均为小成本之作，Capcom的高层虽然没有彻底抛弃NGC，但投资重心已经发生变化。

除了在NGC上表现不佳的《生化危机》外，2002财年任天堂本社的NGC游戏收益也不够理想。《阳光马里奥》评价和销量都远逊于《超级马里奥64》，其日版销量居然只有80万。“《马里奥》正统续作本土销量不足百万”这种闻所未闻的情况，居然在NGC时代成为了现实。虽然借助欧美市场，《阳光马里奥》实现了600万的累积全球销量，但这一成绩与《超级马里奥64》1200万的傲人数字依然不具可比性。半年后发售的《塞尔达传说 风之杖》虽然赢得了一定好评，但其口碑与几近完美的《时之笛》依然存在相当大的差距，销量也萎缩至350万套。NGC在2001年出师不利，不过大部分人都相信



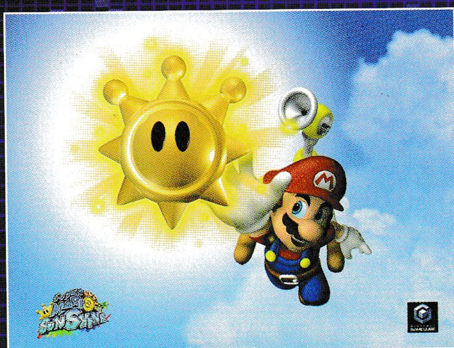


《马里奥》和《塞尔达》两大黄金品牌能够大为振奋主机的局势，然而实际情况却令玩家和第三方都不禁皱眉。出尽两大王牌后，NGC的销量依然未有起色，旗舰级大作的折戟严重挫伤了任天堂的士气，从这一刻起，NGC的头顶被失败的阴云所笼罩。

截止2002年12月，NGC全球累计销量为910万套，Xbox为580万，PS2则高达3600万。任天堂虽然暂时坐稳了家用机领域老二的位置，但战局完全无法令公司高层感到欣慰。2002财年NGC的年度销量只有560万，远低于预计的1200万。岩田聪甚至尴尬地透露，为了清空现有库存，任天堂已经暂时让工厂停止了NGC的生产。经历了2001年的殊死拼杀后，Xbox处于暂时的休整期，已经公布的诸多大作已经足够惊人，一旦恢复元气的微软将《光环2》等决定性大作投入市场，缺乏主心骨的NGC势必溃不成军。

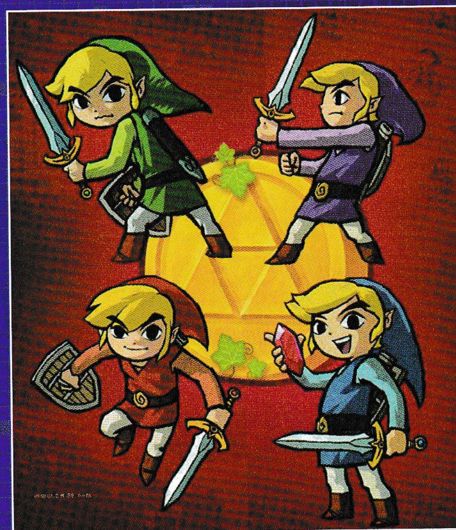
进入2003年，任天堂的士气跌入了最低谷，《红侠乔伊》、《瓦里奥世界》、《仙乐传说》、《霸天开拓史》等第三方大作都遭遇了销量上的惨败，NGC能够在年末商战中博得一席之地的游戏只剩下了《马里奥赛车 双重冲击》和《口袋妖怪竞技场》。好在《GT赛车4》、《光环2》、《忍者龙剑传》等大作的延期为任天堂赢得了喘息的机会。岩田聪决定抓住这一难得的机会，将美版NGC售价降至99美元，并与《马里奥赛车》捆绑销售。价格战的结果十分凑效，NGC在2003年末的销量同比上一年增长了70%，并首次登上北美主机周间销售榜的头名，累计销量以微弱优势反超Xbox，勉强坐回了第二把交椅，虽然之后的发展证明，这次短期而强势的热潮不过是回光返照，难以拯救其命运。

“联动”是2003年任天堂再次唱出的咒语。与艰难前行的NGC不同，作为上一代王者GBC的继承人，GBA从一开始便发展地顺风顺水，再次垄断了掌机市场。早在NGC发售前，任天堂就制定了由强势掌机带动弱势家用机的发展战略。与《索尼克大冒险2》同期推出的GBA版《索尼克Advance》就拥有联动功能。在2003年的E3发布会上，任天堂还展示了另一套更为有趣联动方式：将GBA作为NGC的特殊手柄，在多人游戏时用GBA屏幕显示其他人看不到的部分，展会上演示的《吃豆人NGC》和《塞尔达传说 四支剑》都是颇具创意的作品，但尴尬的是，当我们今天提到NGC“联动”游戏的典范时，所能想到的也只有这两部作品而已。早在2002年1月，山内溥就掏出了200亿日元的私人财产，成立了名为“Fund Q”的基金会。山

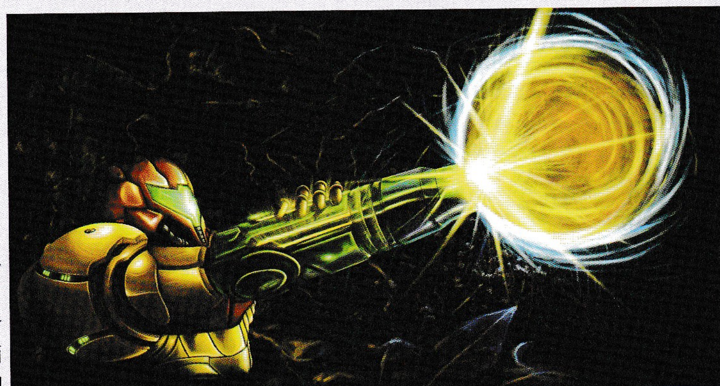


内宣称“Fund Q”是专为开发“联动”游戏的中小型工作室准备的援助基金，在审查合格后会提供5000万至2亿日元不等的开发援助费用。然而山内提出的审查条件实在太过苛刻：游戏必须为NGC与GBA联动的新概念软件；开发完成度达50%以上并能够在一年内发售，这对于小公司而言无疑于天方夜谭。“Fund Q”基金惟一援助过的企业只有Square第二开发部长河津秋敏（《沙加》创始人）的GAME DESIGNER STUDIO，然而该公司制作的《最终幻想 水晶编年史》却成为了“联动”策略的反面教材。由于多人游戏设计极不合理，很多玩家都认为这部游戏的单人模式要比多人模式更好心，任天堂在此作大力宣传的“联动”元素沦为笑柄，“Fund Q”基金之后也再无人提及。

为了宣传“联动”策略，任天堂特意削弱了NGC的网络功能，山内溥和岩田聪都曾屡次发表“在线模式不具备盈利前景，GBA与NGC间的联动才是更有前途的游戏方式”的言论。Xbox LIVE无疑是上一代主机中最强大的网络系统。PS2虽然没有标配硬盘，但索尼也在日后推出了HDD上网套件，并在超薄机型中内置网卡。而任天堂对于NGC的网络游戏一直抱着“不支持，不反对，不宣传”的恶劣态度，不但没有推出硬盘套件，就连《马里奥赛车》等自家对战大作也不支持互联网联机。NGC版《梦幻之星在线》发售之初取得了相当不错的成绩，但由于该主机没有硬盘，无法方便更改游戏数据，由BUG引发的“换盘风波”对玩家群造成了致命打击，使其一蹶不振。Xbox能够长期压制NGC，很大一部分原因便在于Xbox LIVE的威力，任天堂也最终为其短视的战略付出了代价。



{借尸还魂}



2003年春，岩田聪就已经认定了NGC的失败，并将新主机的计划交付公司董事会讨论。岩田认为，NGC失败最根本的原因在于发售太晚，让PS2领跑了太长的时间，直接输在了起跑线上。而计划中的后续主机则必须抢在两台对手之前发售，只有这样才能让悲剧不再重演。然而，索尼在同年E3发布会的全力一击却打断了岩田的战略。被称为“21世纪Walkman”的PSP计划已经对GBA的垄断市场起到了实际威胁。任天堂可以承受NGC的失败，正源于GBA这一后花园提供的充足财富。一旦掌机市场溃败，任天堂将面临着无坚不可守的绝境。E3过后，任天堂迅速调整了发展策略，将首要竞争对手从PS2变为PSP，搁置了新主机的营销计划。

2004年1月30日，NDS的正式公布让任天堂有了与PSP对抗的资本，但NGC的窘境却越发糟糕。同年2月，《日本经济新闻》《日经产业新闻》等报纸接连刊登了“任天堂将彻底放弃家用机市场”、“任天堂的下一代主机为NGC的改良型号”、“任天堂下一代主机将采用体感操作”等传言。任天堂的官方发言人对三条谣言逐一否认，但这些新闻依然在玩家群中掀起了不小的波澜。当然，我们今天已经知道这几条消息谁真谁假，但很明显，假的那一条假的很有道理。在得不到第三方充足支持的情况下，NGC的软件几乎全靠任天堂本家势力支撑，而为了保障掌机市场的份额，新生的NDS也急需软件支持。无论任天堂的软件实力多么雄厚，都无法为两台机器提供充足的游戏阵容，在这种情况下，放弃NGC，全力支持NDS的“丢车保帅”无疑是无奈而明智的选择。



任天堂此时与第三方建立的脆弱关系也开始逐渐崩坏。Namco宣布《仙乐传说》的日版将移植到PS2上。随后Capcom也公布了《红侠乔伊》、《红侠乔伊2》、《杀手7》的PS2版。2004年11月，当NDS于美日两地疯狂热销时，迎接NGC玩家的却是屈指可数的游戏阵容和《生化危机4》的跨平台消息。有了NDS的出色业绩，2004年的任天堂称得上光彩夺目，只是这一切辉煌，已经与NGC毫无关系。由于一年前已经将价格降至99美元的低价，因此任天堂在2004年并没有对NGC进行官方降价，但欧美的各大游戏店为了清理库存，往往选择将NGC降至49美元的低价抛售，软件售价则直接砍成19美元。即使如此，在PS2和Xbox供不应求的情况下，依然没有多少玩家选择NGC。“方糖已死”成为了玩家和厂商认同的广泛观点。

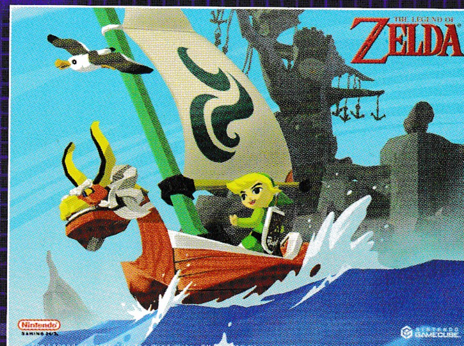
在2005年春的GDC展会上，岩田聪公布了由NGC改良而来的新主机“革命”，反驳了“任天堂彻底放弃家用机市场”的说法，也验证了之前“新主机=NGC+特殊操作”的流言。同年E3展，以《塞尔达传说 黄昏公主》为首的一批NGC游戏出人意料地继续参展。这些作品都已经拥有相当高的完成度，但任天堂却对它们的发售日闭口不提。一年后的E3展，当更名为Wii的“革命”带着首发游戏旗舰《黄昏公主》登场时，玩家和媒体方才醒悟，原来之前任天堂坚持开发的NGC游戏，实际是新主机Wii的战略储备资源。在《黄昏公主》成功首发后，任天堂又在Wii上推出了《超级纸片马里奥》、《火焰纹章 晓之女神》、《银河战士Prime 3》等大作。Wii的销量持续升温，装机量甚至迅速超越了先行一年的X360。

与Wii大作不断的盛况形成鲜明对比的，是行将就木的NGC市场。为了确保Wii的销量，任天堂将大量原本基于NGC开发的游戏变为Wii独占作品。《黄昏公主》虽然保留了传统操作版，但NGC版并不提供给零售店直接出售，玩家只能手动预定游戏，也算是给了NGC玩家最后一丝安慰。虽然欧美第三方大都奉行全平台策略，但由于NGC市场实在太过惨淡，很多游戏从2004年开始便只推出PS2和Xbox版，只有EA和UBI等少数大牌第三方抱着例行公事的态度，继续制作跨平台游戏的NGC版，并将这一传统延续到了2007年。NGC已死，但它的灵魂成功借助Wii的外壳重生，对于多灾多难的“方糖”而言，或许这一结局正是其最好的归宿。

软件篇 Software section

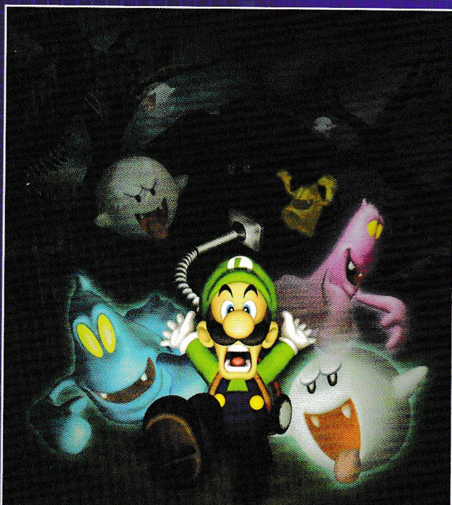
孤高之王
——任天堂





和N64相比，任天堂本部在NGC时代的表现并不算完美，其初期软件质量甚至可以用“大跌眼镜”来形容。直到2000年春，情报开发部的主力依然将资源一心扑在N64上，推出了《塞尔达传说 梅祖拉的面具》等大作。软件开发人员对NGC投入过晚，导致《阳光马里奥》和《塞尔达传说 时之笛》无法随主机首发推出，携NGC登场的软件则是小品级游戏《路易的鬼屋》。该作首次将马里奥的弟弟路易设定为主角，游戏类型也一改玩家熟悉的平台动作类，变为类似《生化危机》的恐怖AVG。《路易的鬼屋》虽不算华丽，但画面音效等细节都制作得十分细腻，气氛也营造的相当出色，在沿用《马里奥》系列卡通世界观的情况下，依然能给玩家带来一定恐惧感，这是十分不易的。然而无论本作有再多的优点，都无法改变其小品游戏的本质。《路易的鬼屋》的ROM去掉垃圾文件后大小仅为100MB，内容如此之少的作品，自然无法扛起主机首发的重任，也造成了NGC出师不利的困境。

《阳光马里奥》作为2002年NGC最重头之作，无论是销量还是口碑都与任天堂的预期相去甚远，种种不合理的设计都表明了本作是一款赶工的产物，无法达到《超级马里奥64》那般几近完美的程度。机能的飞跃让《阳光马里奥》的关卡体积远超前作，但趣味性却并未有成倍增长，甚至出现了倒退。《阳光马里奥》的人性化设计可谓系列正统作里最差的，大而空且缺乏有效提示的场景极其容易让玩家产生浮躁感，很多关卡的提示动画都欠缺考虑，甚至故意对玩家产生误导。《超级马里奥64》严格遵守了“易于上手，难于精通”的成长曲线，平易近人的难度让各类玩家都能轻松游戏。而《阳光马里奥》的探索要素之枯燥足以让大部分用户望而却步。水泵的加入虽然方便了玩家穿梭平台，但也削弱了平台游戏最重要的跳跃乐趣。综合各方面来看，《阳光马里奥》欠妥之处比比皆是，遭遇滑铁卢并非偶然。



任天堂为平息玩家的不满，匆忙宣布“《阳光马里奥》并非《马里奥128》，真正的《马里奥128》将在日后于NGC登场”的宣言。然而，《马里奥128》的真正产物《银河马里奥》却成为了Wii独占游戏，与NGC失之交臂。不过NGC时代的确有一款游戏利用到了当初《马里奥128》演示中的海量AI处理技术，这便是由宫本茂亲自操刀的《皮克敏》(Pikmin)。这部游戏综合了RTS、ACT、RPG等诸多类型的要素，键位操作极为精妙，用NGC手柄实现了不逊于键盘鼠标的操作性。主角指挥皮克敏军团，用蚂蚁雄兵的力量在土地中探索，征服体型巨大的BOSS，趣味性十足。可惜这部口碑极高的作品销量却十分惨淡，导致这一系列在Wii时代后继无人。

NGC平台《塞尔达传说》新作最早源于2000年Nintendo Space World展会的宣传集锦，林克以飒爽青年的形象登场，与魔王加农进行对决。尽管这段影像的长度只有十秒钟，却成为了展会上最激动人心的片段。然而一年后该作再次登场时，却将林克变为了卡通渲染的Q版三头身造型。尽管玩家对此剧烈转变褒贬不一，但《风之杖》的最终素质却毋庸置疑。大色块的卡通画面十分养眼，传神流畅的角色动作令人神清气爽，使用眼神提示玩家的设计堪称拍案叫绝。在很长一段时间内，《风之杖》都作为卡通渲染游戏的一个标杆为玩家所传颂。但客观来看，这一作的水准同样无法达到《时之笛》的完美境界，后期关卡过于赶工，对游戏的长卖产生负面影响。但《风之杖》作为系列的改革之作，无疑是成功的，此后的掌机版《塞尔达》长期沿用这一作的人设风格，为玩家广泛接受。

任天堂当然不会把所有鸡蛋都放进一个篮子里，《风之杖》发售一年后，真实比例的《黄昏公主》才得以在E3上正式公布。《黄昏公主》的游戏基调与《风之杖》大相径庭，风格更为黑暗和成人化，林克更以史上最为成熟的造型登场。剑技和马战要素的正式引入深化了这一作的动作元素，狼人变身也给游戏增添了不少乐趣。任天堂原本打算将《黄昏公主》作为NGC最后的大作，于2005年末推向市场。但随着开发的不断深入，NGC已经面临溃败的境地，如果《黄昏公主》按期发售，那么它的销量可能会比《风之杖》更为惨淡。因此任天堂把本作引入体感要素，将其作为Wii的首发旗舰推出，获得了应有的商业成功。但客观来看《黄昏公主》不同于《银河马里奥》，他并非为Wii量身订做的游戏，两个版本画面也没能体现出机能的差距，传统操作的NGC版《黄昏公主》才是值得玩家品味的作品。

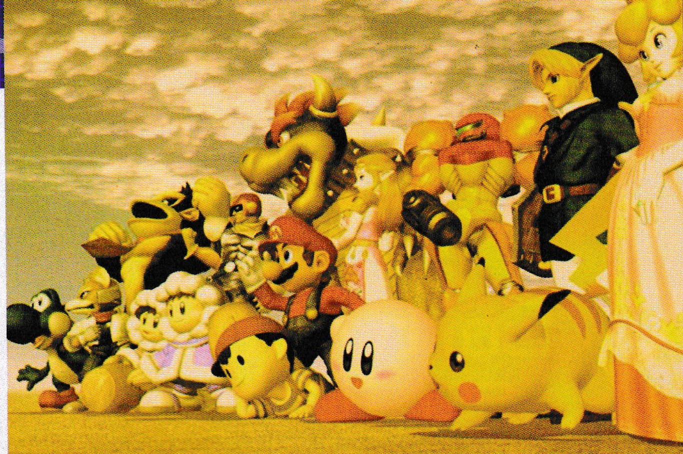
除了上述玩家耳熟能详的大作外，任天堂本社还在NGC时代设计过一些不为人知的小品之作，其设计思想被沿用到了今天的Wii和Wii U上。《初次登场》(Stage Debut)是一部类似《马里奥聚会》的休闲作品，其亮点在于游戏的角色形象。玩家需要使用GBA摄像头拍下自己和对手面部的照片，使用代表本人的真实形象在游戏中对战。任天堂最终取消了GBA摄像头这一周边，《初次登场》也随之胎死腹中，但其设计的趣味人物建模却成为了Wii主机的Mii形象系统。《塞尔达传说 四支剑》则是NGC-GBA“联动”策略的极品之作。该作允许最多4台GBA同时联机，玩家在脱离大部队后可以使用GBA的小屏幕作为显示器继续游戏，这种设计思路正是任天堂新机种Wii U的灵感来源。







救火奇兵
——HAL





除了本部的开发力量外，任天堂还首创了介于第一方和第三方之间的第二方运营策略。通过控股或特殊合同的方式掌控大量有实力的中小型工作室，令其开发任系主机的独占软件，成为任天堂扩大疆土的重要举措之一。NGC时代最为耀眼的第二方非HAL研究所莫属，即使该工作室只推出过两部NGC游戏，但其耀眼功绩依然是其他第二方所无法比肩的。《任天堂全明星大乱斗DX》销量高达700万，是NGC上最为成功的作品，也是惟一一部本土突破百万的游戏。短短13个月的时间内制作出的游戏完成度竟如此之高，堪称奇迹。由于时间紧迫，HAL无法对NGC机能进行深度挖掘，本作的画面并没有应用太多特效，制作组将NGC的全部性能用于多边形建模之上，让游戏的角色和场景异常细腻圆润，再加上比N64前作更为丰富的模式和更细腻的手感，使得本作获得了一致好评。HAL社长岩田聪也在本作热卖后被山内溥钦点为接班人。制作人樱井政博此后又推出了基于N64夭折作品的竞速游戏《卡比的空中滑板》，这部作品延续了"《星之卡比》系列"的热卖势头，但也意外地成为了樱井政博在HAL的最后一部游戏。脱离HAL的樱井此后以自由人的身份与任天堂合作开发了《任天堂全明星大乱斗Wii》，延续了系列的成功神话。

没落贵族
——Rare

在N64时代，Rare几乎凭借一己之力为任天堂在欧美建立了高龄化玩家的帝国。《007黄金眼》《完美黑暗》堪称主机FPS历史的标杆级作品。但随着公司规模的不断庞大，Rare的企业管理越发糟糕，同时他们也迷失了自己的个性与定位。《星际火狐大冒险》将STG金牌系列改为类似《塞尔达传说》的A·RPG，照猫画虎的行为招来一片骂声，即使该作拥有漂亮的画面也无济于事。Rare抱怨任天堂投入的资金过少，难以开发出真正的大作。而任天堂则赫然发现Rare松散的管理制度已经令其变成了一个扔钱听不见响的无底洞，最终以3.75亿美元的高价将其出手给微软。随后的发展完全应了任天堂的预料，《完美黑暗ZERO》和《凯密欧》从NGC移师至Xbox，最终延期为X360首发作品，耗费5年的开发时间和数千万的制作经费，最终获得的评价却只能算勉强及格。更为有趣的是，被微软收购后，之前一直抱怨任天堂出手小气的Rare却对旧主始终念念不忘，在任系掌机上推出了《军刀之狼》等作品，让微软哭笑不得。时至今日，这位出身英国的没落贵族依然漂泊在迷茫之中，微软这笔3.75亿美元的并购案也成为了游戏界的一大笑柄，流传至今。



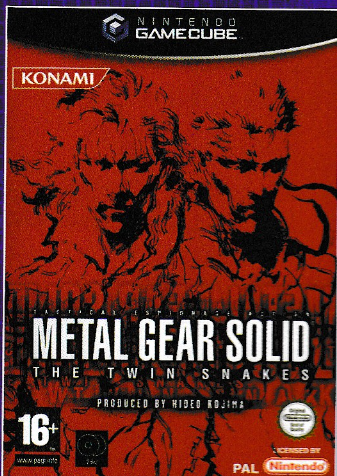
后生可畏
——Retro



Rare没落之时，NGC时代的新秀Retro成功接过了他的旗帜，为任天堂的欧美市场撑起了半边天。作为一家1998年创立的小公司，Retro创立至今，只推出过4部游戏，但每一部都保持着极高素质。他们重拾了在N64时代碌碌无为的"《银河战士》系列"，用第一人称视角将其重新演绎。《银河战士Prime》一经发售便技惊四座，其口碑远远超越了同年的《阳光马里奥》。Retro将《银河战士Prime》系列定义为"FPA"（First Person Action）。在辅助瞄准系统的协助下，射击变得异常轻松，玩家可以将充足的精力放在探索和解谜方面。3D化的《银河战士Prime》并没有变为烂俗的FPS游戏，反而竭力将2D时代的经典谜题全部保留，这是相当不易的，比肩"《光环》系列"的超强画面也充分彰显了NGC的实力，为任天堂挽回不少颜面。

自甘堕落

——硅骑士



硅骑士成立于1992年，早年曾为3DO和PS开发游戏，直到21世纪才成为任天堂的第二方。他们为NGC献上的第一部游戏是恐怖AVG《永恒的黑暗》。作为任天堂发行的游戏中少有的M级作品（17岁以上玩家专用），《永恒的黑暗》在恐怖氛围的营造上不输给《生化危机》，其剧情内涵甚至略胜一筹。游戏剧情围绕关键道具"永恒黑暗之书"进行，游戏的时间跨度长达2000年，玩家需要扮演下至古罗马战士，上到现代大学生的12个不同角色。角色不同，游戏的乐趣也不同，保持了玩家的新鲜感。2004年推出的《潜龙谍影 孪蛇》则是宫本茂委托小岛秀夫授权的人情之作。硅骑士以《潜龙谍影2》的引擎为基础，对初代《潜龙谍影》进行复刻。由于小岛组并未理会他们的复刻工作，《孪蛇》最终成为了一款混血怪胎，画面虽然出色，但游戏性相较PS初代《潜龙谍影》甚至有所倒退，令人大失所望。《孪蛇》的商业失败让硅骑士脱离了任天堂，投入了微软的怀抱，最终走上了比Rare更匪夷所思的不归路。耗时多年的《救世魔神》开发失败，硅骑士不但没有反思自己的失误，反而将一切过错归结于"虚幻引擎3不够强大"，并停止了新作开发工作，将人力物力投入与Epic的官司诉讼中，声称"虚幻引擎3是游戏界最大的骗局"，如此荒谬的作风在整个游戏界都闻所未闻，令人咂舌。



油滑商人

——Capcom

Capcom在业界惯有"墙头草"的绰号，作为口头上支持NGC喊的最响的公司，Capcom也着实为任天堂开发了不少佳作，可惜绝大部分游戏最终都变成了跨平台。2002年春的复刻版《生化危机》堪称第四开发部的诚意之作，三上制作组将游戏大半谜题和剧情都做了更改，并加入了暴走僵尸等新要素，让玩家耳目一新。游戏沿用了PS时代的CG背景，节省了大量机能用于角色演算，画面极为强悍，可惜销量惨败。后续的《生化危机0》画面依旧出色，但流程已经显出了赶工迹象，持续低迷的销量也让Capcom逐渐转变了战略方针。《生化危机2》、《生化危机3》的复刻版被取消，取而代之的是与PS版内容完全相同的移植作，令人大跌眼镜。

在第四开发部的"NGC五连发"计划中，首部发售的作品《P.N.03》令人失望。这部以舞蹈为主题的小成本动作游戏无论画面、手感还是流程都没有任何过人之处，惟一值得称赞的也许只有主角流畅的动作。后续的《红侠乔伊》则采用了3D卡通渲染画面2D横向卷轴玩法的独特风格，由《鬼泣》之父神谷英树亲手操刀。游戏的核心是标准的Capcom式高难度硬派ACT玩法，演出则充满了旧式动画片的搞笑桥段和对经典电影的戏谑嘲讽，表演性和实用性兼具的VFX能力也是一大亮点，可惜依然未能摆脱叫好不叫座的阴霾。接连碰壁后，Capcom高层中止了"五连发"中《凤凰涅槃》的制作，并责令《红侠乔伊》、《红侠乔伊2》推出PS2版。第四开发部的精锐人马则集结在三上周围，为《生化危机4》的开发加班加点。

作为Capcom史上评价最高、开发周期最长、最具话题性的游戏，《生化危机4》的开发经历了多次推倒重来，可谓历经磨难，我们今天所玩到的最终版《生化危机4》开发始于2003年末，三上大胆废弃了系列一直沿用的CG背景和俯视视角，将游戏变为全即时演算的越肩射击游戏。虽然恐怖感大为削弱，但超丰富的隐藏要素和极为爽快的战斗让全世界玩家为《生化危机4》而疯狂。可惜背负着巨大财政压力Capcom高层没有顾及三上的"掉脑袋"承诺，坚决在NGC版发售前公布了移植PS2的声明。虽然三上真司没有真正把自己的脑袋砍掉，但他与公司高层的关系已经因此发展到了不可调和的程度，并最终选择了离职。Capcom将《生化危机4》移植到PS2、PC、Wii等多个平台。PS2版画面不如NGC版，但新增的艾达剧情模式令其成为了销量最高的版本。此后的Wii版则堪称集大成者，在保持NGC版画面素质的同时加入了PS2版的新增内容和体感要素。今年9月Capcom还将《生化危机4》与《维罗妮卡》打包推出高清版合集，在PS3和X360玩家身上榨取新的利润，尽显商人本色，也让《生化危机4》的独占宣言成为了世界级笑话。

于NGC版《生化危机4》发售半年后姗姗来迟的《杀手7》为当年的"NGC五连发"划上了一个不完美但颇为灿烂的句号——尽管它早已不是NGC的跨平台游戏。Capcom第四开发部与须田刚一的蚱蜢公司合作开发了这部异色作品。充满B级片味道的画面和人物设定别具一格，可惜游戏的读盘设计实在太烂，剧情也过于晦涩，影响了最终销量。但须田刚一正是凭借这部作品为自己的蚱蜢公司创出了一番名气，并在Wii平台上推出了传承风格的《英雄不再》系列"。



君子作风

——Namco



作为PS发展壮大的功臣，也是任天堂多年的死敌，Namco对NGC的感情是极其复杂的。一方面，他的确为NGC贡献了几部佳作。首批亏本过后，Namco并没有像Capcom那样一意孤行继续推出游戏，或疯狂移植独占作品，而是选择默默地离开任天堂阵营，没有伤掉两家公司的和气。Namco曾经尝试过全平台发展策略，《灵魂能力Ⅱ》和《山脊赛车 进化》都推出了三个机种的版本。其中《灵魂能力Ⅱ》的NGC版收录了林克作为独占角色，《山脊赛车 进化》则赠送一张《吃豆人NGC》作为特典。尽管NGC版《灵魂能力Ⅱ》销量不俗，但由于重心转移，《灵魂能力Ⅲ》又变回PS2独占游戏了。

2003年Namco还推出了《仙乐传说》和《霸天开拓史》两款独占RPG，前者是"《传说》系列"首部3D化作品，在整个系列中有着举足轻重的地位，后者则是采用卡片战斗的原创作品。二者都定下了50万的预定销量，结果《仙乐传说》勉强突破30万，《霸天开拓史》则不足10万。Namco遂与任天堂商议修改独占合同，推出了PS2日版《仙乐传说》，欧美版则保持NGC独占，并全权委托任天堂代理与推广。最终PS2版《仙乐传说》销量达到50万，欧美版在任天堂的广告轰炸下也获得了78万的成绩。最终PS2版50万、NGC版110万的销量可谓各取所需。相较Capcom和任天堂围绕《生化危机4》近乎撕破脸皮的摊牌，这一举动对于双方而言已经算是相当平静了。

在最初与任天堂的战略结盟会议上，Namco曾信誓旦旦声称将动用《皇牌空战》开发组的精锐开发《星际火狐》，将作品推向系列最高峰。但经过2003年的数次挫折，Namco已经对NGC平台失去兴趣，对合约中惟一一部尚未发售的《星际火狐》也失去了兴趣。在经过两年延期后和数次推倒重来后，《星际火狐 战斗突袭》才最终于2005年春发售。此时NGC已经濒临死亡，《战斗突袭》的素质也只能算差强人意，自然没能获得令人满意的销量。

中流砥柱

——SEGA

DC停产后，SEGA对旗下的各大软件子公司下达了自由经营的方针，其中Smilepit倾向于Xbox，Overworks将PS2视为主要平台，而Amusement Vision则与任天堂展开了合作，推出了NGC的首发游戏《超级猴球》和街机移植作品《VR射手3》、《F-ZERO GX》。虽然上述作品的商业成绩都不算差，但制作人名越稔洋却表示这些游戏都不是他所真正追求的作品。在PS2末期，名越将全部精力投入了"《如龙》系列"，Amusement Vision自此将重心转向了索尼阵营。

SEGA旗下最忠实于任天堂的公司反而是多年来与《马里奥》进行竞争的Sonic Team。出乎很多人预料的是，DC停产后，中裕司与宫本茂私交甚密，《索尼克》很快成为了任天堂的王牌。2001年6月发售的《索尼克大冒险2》在玩家群中拥有极高口碑，但DC的停产严重影响了这部杰作的销量，Sonic Team在半年后将其移植到NGC平台，并增加了与GBA版《索尼克Advance》的联动功能，使其成为了NGC初期美国最受欢迎的游戏。NGC版《索尼克大冒险2》累计销量高达240万，是第三方成绩最高的作品，甚至超越了《生化危机4》的160万。

尝到甜头后，Sonic Team又将《梦幻之星在线》和初代《索尼克大冒险》复刻到NGC平台，销量同样令人满意，就连毫无新意的MD版《索尼克》合集都能在NGC平台上轻松突破百万，让Sonic Team赚得喜笑颜开。中裕司无疑是SEGA内部最为倾向任天堂的制作人，全平台发售的《索尼克英雄》PS2版表现糟糕，NGC和Xbox版却受到了一致好评。2年后推出的《刺猬阴影》甚至连Xbox版都出现了丢帧问题，只有NGC版保持了一贯的高质量，令人哭笑不得。可以说，Sonic Team将同时代的全部精华都献给了任天堂，而NGC的回报也并未令其失望。忠诚的Sonic Team从任系主机赚取的利润超乎想像，相较滑头却屡屡碰壁的Capcom，低调的蓝色刺猬才是NGC上最大的赢家。



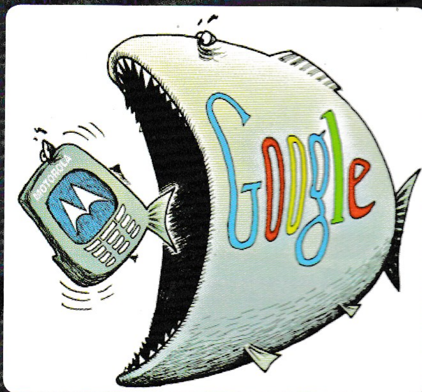
后记

虽然在整个生命周期内，NGC都没能赢得证明自己实力的机会，但是金子总要发光，这部主机的诸多前瞻性在其逝去后不断显现。由NGC改良而来的Wii风靡全球，微软的X360在硬件设计上与"方糖"亲如兄弟，就连任天堂近年公布的新主机Wii U也带有浓厚的"联动"烙印。NGC虽已逝去，但其伟大基因已经借IBM、AMD、Capcom等公司之手洒遍了游戏领域。作为主机进化史不可磨灭的一环，"方糖"将永远为人铭记。

西盛东衰

文 zephrous 编 狼来了 美编 心の永恒

游戏潮流的演变和历史车轮的碾进

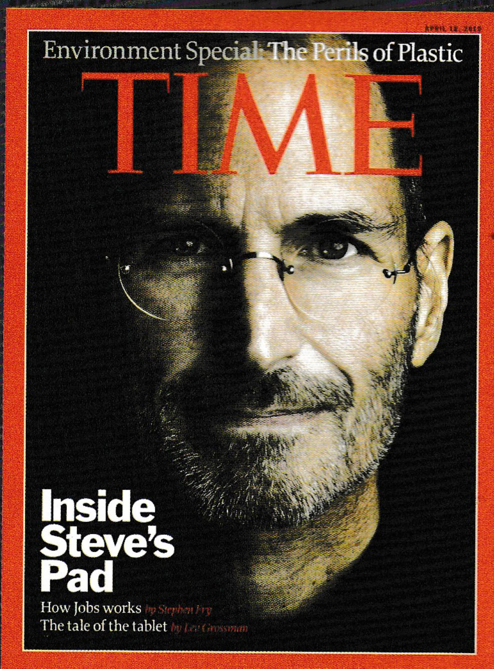


2011 年的 8 月注定是一个载入史册的神奇月份。8 月 15 日，谷歌以 125 亿美元收购摩托罗拉移动公司。消息一出，全球哗然，尤其是大多数中国人感慨万千。“摩托虽好还要骡拉”的笑话和那些经典机型仍留存在我们的记忆中，但无线通信业的老祖宗却已仙去。

网民的讨论喧嚣而热烈，挺谷派和倒谷派都拿出值得庆贺的理由欢乐开怀，苹果和微软躺在一边也身中数枪。但在喧嚣之上，一个逐渐清晰的共识是，移动互联网乃至整个互联网的竞争已经进入到硬件、操作系统与内容的综合竞争时代，即完整生态链的时代。传统手机硬件厂商们正在丧失话语权，最终它们只剩下选择平台的权利。此平台并非手机平台——手机平台业已摧毁，手机作为一种硬件被融合进了一个更大的市场，成为一个更大平台的移动终端。

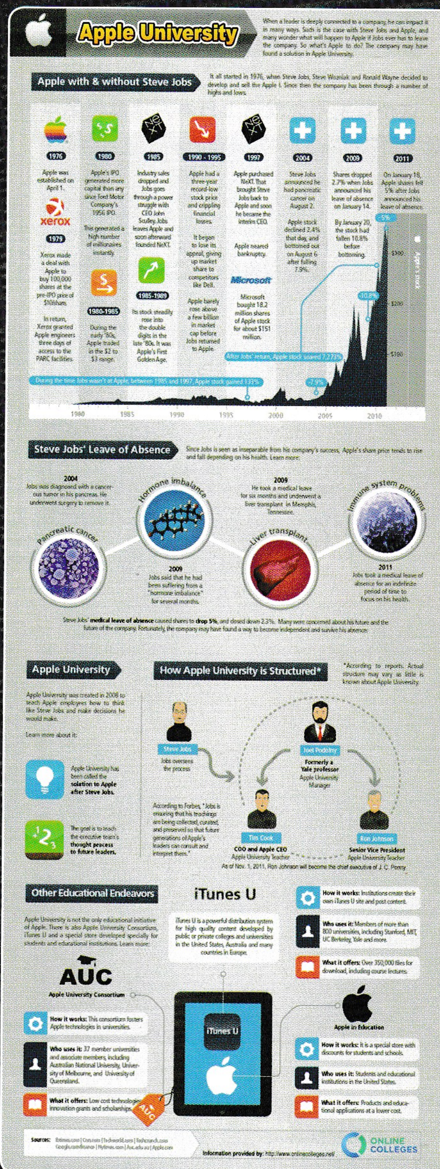
8 月 19 日，仅仅 4 天之后，惠普的一次壮士断腕再次揭示时代业已风起云涌。这家成立于 1939 年的老牌资讯科技企业宣布将关闭或分拆 PC 业务、放弃平板电脑及智能手机业务、不再继续发展 webOS 系统，同时刚刚上市几周的 TouchPad 平板电脑开始清仓大甩卖。惠普面临的困境其实早在乔布斯的预料之中，他甚至描绘了一个没有惠普和戴尔这样的传统 PC 巨头的未来：“后 PC 时代”。而惠普则用实际行动给这个词汇做了一个注解：在后 PC 时代，打造一个全新的生态链是非常困难的事情。

8 月 24 日，也就是 5 天之后，当欧美消费者还沉浸于疯抢 99 美元惠普平板电脑的狂欢之中时，断断续续病休了 6 个多月的乔布斯辞去苹果 CEO 一职，留任董事会主席，为这个多事之月画上完美句号。乔布斯一直都在寻找急流勇退的恰当时机，早在几年之前就聘请耶鲁大学管理学院的专家在苹果内部组建了“Apple University”。这个研究机构重点研究一个课题，那就是“如果乔布斯离开，苹果该怎么办？”。由此可见，乔帮主在“没有乔布斯的苹果”这个问题上依然是未雨绸缪充满远见。他并不担心接班人问题，只是需要一个像今天这般再合适不过的离开时机：三分天下的大局已定，无人可以撼动；iPhone5 发布在即，苹果股价不会由于他的离任而一路下滑。在接下来的有生之年里，他只需要继续用自己的真知灼见帮苹果指引道路，一如过去十几年来所做的那样。



▲苹果公司的灵魂人物：史蒂夫·乔布斯

我不知道和乔布斯属于同一类人的久多良木健对这个惊天动地的八月会有何感想，但人们惊呼一个时代就这么结束了。未来的手机市场属于这三个巨头：苹果、谷歌和微软。没有人对此感到意外。因为纵观当今整个 IT 行业，无论你从哪个市场跃然而上，都会看见苹果、谷歌、微软这几个名字中的某一个或几个笼罩着天空并投下巨大的阴影。这是美帝国主义在信息技术领域全球争夺战中一而再再而三的胜利。它们依靠技术领先，实现了从 CPU、根服务器，到操作系统、搜索引擎，乃至应用软件平台的垄断，成为 IT 领域的全球霸主。三大生态链已然形成，后来者很难再有机会。未来剩下的，只是三大势力集团在这片海域的近身缠斗和捉对厮杀。但最可悲的是，这个修罗场恰恰就是日渐衰颓的日本游戏业一直以来当做蓝海的那片梦想之域。



如果要评选全球游戏业2011年度的“悲剧之星”，多数人脑海里可能会不约而同地出现一个名字：3DS。


■ 3DS

这个首发不久就遇上日本大地震、半年时间降价40%的任氏家族倒霉蛋，前景始终笼罩在迷雾中。它的创造者们，即便身处如此险恶之境，仍孜孜不倦地纠结在那张谁会成为其威胁的敌人名单上，徒劳地划来划去。面对突然降价引发的轩然大波，总裁岩田聪竭力向投资者展示自己早已存货不多的自信：“我们不会被苹果打败。我们的游戏是专为游戏机设计的，与苹果的产品诉求迥异。”


□岩田聪

仅从游戏业本身来看，聪哥的自信不无道理——苹果公司从没有要进入游戏业核心产业圈的意思，3DS眼下的困境也并非苹果所赐。但如果我们跳出硬件平台理念，站到一个更高的、所谓主潮流的立足点上观察，就会发现：任天堂这家“世界上最伟大的游戏公司”未来要面对的敌手，恰恰就是以苹果为代表的几家“世界上最伟大的公司”。

这是这个日本企业过去几十年从未遇到过的问题：主流袭来。

2011年七月底，日本经济产业大臣海江田万里来到中国。这位日本财经界的“唐泽寿明”此行最主要的任务就是低头求援，最


▲“少子高龄化”并不只是日本的问题

希望的就是每个中国人都去日本旅游一回。当广大中国观众看见电视里的海江田万里操着蹩脚的中文用唇亡齿寒来形容中日关系时，心情一定非常复杂。日本人狡黠夸张，这在中国民众中有共识。但海江田万里接受采访时预估的十年振兴努力，实属保守估计。因为在他看来，日本经济衰退的根本原因是“日本社会的少子高龄化”。随着时间的推移，政府最终能够消除地震和核事故给经济带来的影响，但对“少子高龄化”现象却可能束手无策。

这注定是一个漫长的过程，十年颓势，或者更久。在日本国内，民众普遍担忧第二个“失去的十年”即将到来，对低迷经济的不满进而转嫁为对政客的不满，使得日本五年内出现六个首相。地震天灾加上国际投资者避险预期高涨这个人祸导致的日元大幅升值，进一步恶化了日本商品的出口环境。出口下滑和内需的乏力，又将导致日本政府不得不加大财政赤字刺激经济增长。这必然造成其债务发行总量的增大，也即未来其债务风险的增强。这种风险我们可以从8月23日国际评级机构穆迪宣布降低日本主权信用评级就可以看出。日元大幅升值在给日本经济带来通缩风险的同时，又会增大出口企业的离岛避险趋势——它们不得不采用将生产转移到其他国家的方法降低货币成本和金融风险——最终造成日本产业的“空心化”现象。而那些无法逃离本国市场的行业，比如衰退中的游戏业，就唯有无可奈何花落去。2011年的意外天灾和人祸对它来说，并非夹风带雨的强力奥义，更似简洁高效的“死之宣告”。


■ X360

是时候让出宝座了，时代低语着，征兆已然清晰可见。

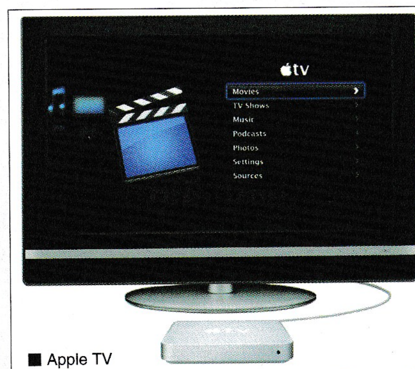
如果说日本游戏产业衰退的现象源头是PS3在主机更迭中的交接不利，那实际原因则可以解读为X360的崛起。虽曾深受三红困扰，X360仍是雅达利之后首个在主机市场大获成功的非日系游戏主机。这台主机唯一没能攻克的市场是日本本土，但在这个市场上微软并非真正的输家。本世代主机大战最大的输家是以史克威尔艾尼克斯为首的日本游戏厂商，他们悲壮到甚至用“拍肩秀”


■ iPad

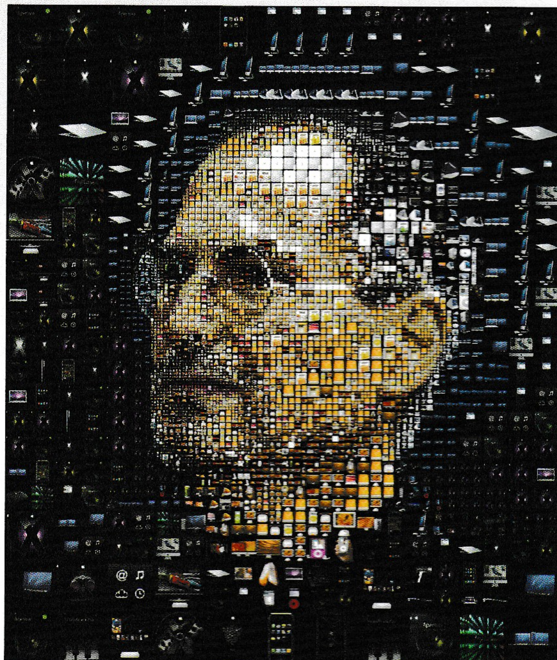
这种媚俗的方式来渴求一个获利平台，却发现最终的末日迫近，不存幻想。

2007年1月7日，仅仅是正式公开第一代iPhone的两天之前，乔布斯宣布“苹果电脑公司”更名为“苹果公司”。但直到iPhone笑傲全球手机市场，iPad重燃平板电脑市场并威胁到传统出版业后，世人才幡然醒悟：2007年1月7日的这次更名，着实是一件惊天动地的大事。它是苹果这几年独领风骚全世界的战略基础。因为也就是从那一刻开始，乔布斯带领苹果正式向商业世界宣战。他可以进入任何一个自己感兴趣的行业，设计一款挑动全球消费者欲望的产品，然后让该行业原本所有的企业颜面扫地威风不再。这也许听起来有些骇人听闻，但并非什么神话，因为如今的“Apple”已经是市值超过了石油巨头的世界第一超级品牌。所谓超级品牌，必须是跨了行业都具有可怕的市场号召力的。苹果完全有这样的能力，它即使明天推出一款“i”开头的洗衣机，也一定会有人排队要买。

而笔者在写下“任何一个行业”时，事实上第一个想到的就是视频游戏业。乔布斯



■ Apple TV

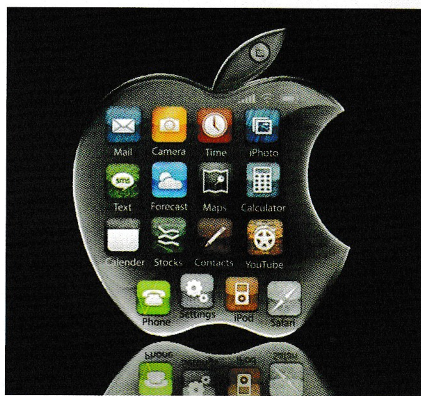

▲粉丝用产品图拼出来的乔布斯

一直对客厅控制权虎视眈眈。Apple TV 是和 iPhone 同一天公布的产品，虽然远谈不上成功，但并没有被放弃。根据摩根士丹利相关分析师的最新爆料，苹果公司已经在大尺寸显示屏上投入了 39 亿美元的研发费用。乔布斯是准备直接把 Apple TV 整合到电视机中，这个概念现在已经甚嚣尘上，大家都知道叫智能电视。这种整合在乔布斯的职业生涯里并非第一次。1998 年，重返苹果不久的他把电脑主机和显示器整合在一起推出 iMac，结果大卖，苹果因此复活。

笔者斗胆先称之为“iDTV”——苹果家族里 i 开头的东西没有卖得不火爆的。苹果一定会顺势在 iDTV 上整合网络、高清影视、音乐播放、第三方游戏和 APP 应用程序商店等内容元素，同时还能和 iPhone 以及 iPad 精彩互动、资源共享。但在电视行当里，无论苹果还是谷歌都缺乏视频内容供应的竞争力。因此苹果想要推广智能电视，最有效的手段就是 APP SHOP 里的客厅应用内容。他们可以直接就把遥控器整成造型惊艳的体感控制手柄，或者干脆把 iPhone 和 iPad 当做控制器，同时告诉大家 APP 里现在有几千个价廉物美的体感小游戏。这么一来的话，任天堂和索尼都得哭了，前者体感游戏不用卖了，后者更惨，液晶电视都不用卖了。

笔者危言耸听地描述此番光景，想要表达的意思并非是苹果公司有多可怕，而是对所有日本游戏厂商来说，本世代游戏主机市场出现的困境，不是一次偶然事件。日本游戏厂商绝不能寄希望于下一个主机世代会更好。因为就算日出西山，微软退出，还有苹果；即使苹果失去创新能力，还有谷歌；即便 Google TV 失败，还有 Facebook。游戏主机市场由日本企业一手把控的时代永远一去不复返了。

所以说，日本游戏产业衰退的根本原因，是美国企业成功返回游戏主机市场。这本是一个美国人开拓出的新兴市场，但 1982 年圣诞的雅达利事件造成美国视频游戏市场全面崩盘。山内溥领导的任天堂公司伺机而出抢占了这片需求还在，可信任体系却已坍塌的荒芜之地，一手开创了日本企业在全球视频游戏市场的霸业。基于这一点你就不难体会美国人为何对 X360 如此喜爱。因为微软 2001 年带着 XBOX 进入这个市场时，无意之中就上演了一出“诺曼底登陆”+“血战太平洋”。



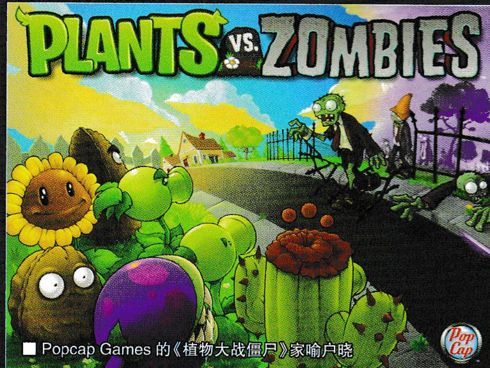
一个从未能拿下日本市场的美国游戏机何以撼动日本游戏产业？这是因为 X360 的成功站稳脚跟绝非是让全球玩家多了一种主机选择这么简单，同时也是促使日本游戏业走入颓势的两大因素之源。

第一个因素是欧美玩家全面回归欧美游戏阵营。

统计数据表明，日本游戏在北美市场的占有率，已经从 1998 年的 49% 下降至今天的 19%；在全球市场上，也从 40% 下降至 13%。日本游戏业界一直没有认清的形势是，日本游戏过去在北美及全球市场的高占有率，是建立在游戏主机平台被日系企业垄断的基础上。这是一种虚假的繁荣。拥有游戏主机的欧美玩家并非都是真正热爱日本文化。他们只是喜爱电子游戏，却没有太多的选择——XBOX 出现之前，主机平台上优秀的欧美游戏实在太少，甚至无法填满玩家的空闲时间。而当平台垄断被打破后，以前倍受日式发行制度压制、现在则有微软撑腰的欧美游戏厂商开始大放异彩，欧美玩家顺势回归主流，日本文化的边缘性终于在不断下降的市场占有率上真实地体现出来。

在任天堂和索尼的辉煌时代，世界范围内有名气有口碑的日本游戏厂商足有十数个之多。这是一种很有意思的现象，因为纵观日本所有产业，再也找不出如游戏业这般曾经集结了数量众多的在全世界有名的企业。可时至今日，玩家们津津乐道耳熟能详的却是群星闪烁的欧美实力派厂商。这其中除了那些老牌大厂，还有诸如来自波兰的 CD Projekt Red、来自德国的 Crytek、来自瑞典的 DICE、来自荷兰的 Guerrilla Games、来自俄罗斯的 1C Company、来自英国的 Lionhead Studios、来自加拿大的 Popcap Games、来自美国的 Santa Monica Studio 和 Bungie 等等。仅仅几年之前，它们中的大多数还从未出现在玩家的低语和传颂中，可今天它们却是如此的耀眼。事实上，如果今天再提及欧美游戏厂商，只知道暴雪的人一定会被大家视为新手菜鸟。

日本厂商在欧美市场上犯下的重大失误就是过于乐观地对这个市场产生了期待。他们目睹了欧美游戏市场的复苏和极速扩张，看到动辄就卖出千万份的欧美大作，于是就理所当然地认为，自己会在这个不断扩容的市场上有更大的机会。但除了《失落的星球》和《丧尸围城》，日本游戏的西进道路充满坎坷和失败。在经历了诸如《生化尖兵》、《量子理论》、《前线任务进化》、《诸神之战》等在南墙下一次又一次的碰壁之后，他们最终发现，仅



■ Popcap Games 的《植物大战僵尸》家喻户晓

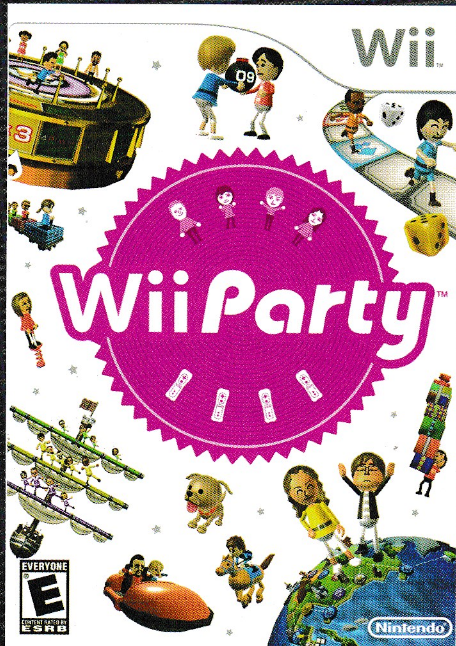

■ Crytek 的《孤岛危机》系列

凭平台大垄断时代积累下来的经验、技艺和洞见力，早已无法打动欧美玩家。这是一个不会再对日本文化独辟幽径的危险丛林，而他们之中，却鲜有食蛇者。

第二个因素是欧美市场的繁荣致使日本厂商对本土市场产生误判。

统计数据表明，北美游戏市场已经是占全球份额45%的第一大游戏市场，欧洲市场以35%的份额排在第二，曾经的游戏王国日本则以13%屈居第三。从日本本国市场看，在经过05年至07年的市场回暖后，08年开始又连续出现大幅度衰退。最新的数据是2011年前六个月，日本游戏市场整体相比去年同期整体缩水15.9%。以上这两组数据结合起来可以高度概括为一句话：欧美游戏市场高歌猛进的同时，日本游戏市场却在放量下跌。

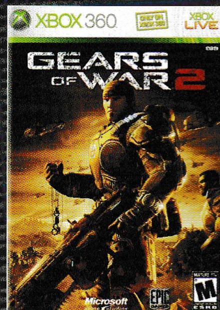
但面对欧美游戏市场的连续扩容，日本游戏厂商对本国市场容量产生了错觉和误估。这从野村证券资深分析师樱井雄太对日本游戏业为何萎靡不振的原因分析中就可窥一斑。他认为"一是日本企业擅长的RPG及经营策略游戏，这些在欧美的人气度很低；二是仅满足于在日本国内的利益上涨而对国外市场'粗心大意'"。今天我们从统计数据上已经看出，所谓日本国内的"利益上涨"其实早已不复存在。但日本厂商仍抱着即使无法打进欧美市场，靠本国市场也能生存甚至有所发展壮大的想法。这是一种普遍存在于日本游戏厂商中的误判，也是日系厂商普遍采取保守策略的错误根基。这种保守策略我们从2010年日本游戏销量前10名表单上就可以看出。除了《Wii Party》勉强算得上是当年原创新作外，其他基本都是续作或者复刻。即使我们把这张表单拉长到前30名，也只能再找到PSP版的《噬神者》这一个



原创新作，和PS3版的《北斗无双》这半个原创新作。日本厂商抱守本国市场吃老本的心态从表单上一览无遗。他们全然没有算到日本本土的市场规模，正渐渐缩小到无法养活他们；更没有去思考，为什么欧美玩家队伍明显壮大，日本的游戏人口却在不断减少？

这首先是缘于日本动漫和游戏产业特有


▲日式设定



▲美式设定

的文化现象：立足青少年，受众有着稳定而明显的迭代更新。这一现象最显著的表现就是所谓"14岁设定"。日本ACG作品中，主人公年龄经常设定在14岁左右，然后坐飞艇开高达走遍天下杀怪屠龙。反观欧美ACG作品中，主角是未成年人的情况相当之少。14岁现象折射出日本动漫游戏产业的立足点就是未成年人和刚刚走上社会的青年。随着年龄的增加，他们会渐渐远离这类文化娱乐，于是产业的主要目标人群又会变更为新出现的下一批适龄青少年。这一现象可以解释日本游戏中最具代表性的日式RPG类型为何多年来没有大进展。因为他们的目标受众是迭代更新的。那些从《勇者斗恶龙》一代玩到九代、或者从《最终幻想》三代玩到十三代，最终厌倦了每次都降生于偏远小村庄怀揣三五个初级回复药出门殴打小动物的老玩家，就是少而又少、不影响销量的。以用户更新迭代来转移后续作品面临的游戏性方面的创新压力，这似乎是个省事的方法，但长此以往，最终带来的是压力井喷。

2010年游戏业的"悲剧之星"应该颁给《最终幻想14》，这一点相信没有人会有异议。在经历了被诟病为半成品的13代和公测失败回炉再造的14代后，曾经享誉全球的品牌形象大打折扣。《最终幻想14》的悲剧从它号称要"挑战魔兽世界"的那一天起就已经注定。网游市场上另一个号称要超越魔兽的作品是EA的《战锤ONLINE》。鉴于《战锤》本身所拥有的超过魔兽的深厚底蕴，EA的CEO当时甚至明确抛出了"《魔兽世界》不值一提"的言论。但结果是，《战锤OL》最终只能龟缩在北美市场，它在港澳台三地的服务器全部以停服告终，传说中的国服更是直接胎死腹中。《魔兽世界》仅中国就有近600万注册用户，它在亚洲市场上拥有无与伦比的影响力和号召力。即使对那些身处主机阵营的日本游戏制作人来说，它都是一个无法忽视的存在。暴雪在七年的运营中，一直致力于改进它的可玩性。这使得如今的《魔兽世界》，已经是一个剧情和游戏要素都异常饱满且游戏性十足的MMORPG，甚至丰满到足以让大多数单机RPG汗颜。大灾变新种族的人物起始流程，任务解法多样贯穿紧凑情节一气呵成，水平之高足以成为经典教学案例。《魔兽世界》的进化史中包含了暴雪的独门秘诀和欧美游戏开发者的整体共识。独门秘诀是永远都比别人充足的游戏要素；整体共识则是对游戏的改进和创新要集中在玩法上。欧美游戏开发者从不在意沿用成功的系统设定。《暗黑破坏神2》获得巨大成功后多数欧美RPG采用了暴雪独树一帜的道具系统，有的甚至连字体颜色都不改；《COD》



▲网游界的霸主——《魔兽世界》

获得巨大成功后，取消人物生命值改用红瞳模式已经成为欧美FPS的标配。

我们恰恰能在日本游戏阵营找到完全相反的思路。这一点在日式RPG中最为明显：游戏的改进和创新基本上都集中在系统上。即使你是一个最终幻想的老玩家，面对新续作仍然要花较长时


▲相信年底发售的《最终幻想13-2》在系统上又有新花样

间上手。特技系统越做越复杂，特技数量却是越来越稀少；道具取得过程越来越繁琐，道具数量却直线下降。日本RPG在频繁改变系统的同时，玩法的创新十分有限，游戏性也随着要素的日益匮乏有减无增。这使得对比之下欧美的游戏续作经常像是在做加法，而日本的游戏续作经常像是在做减法，或者干脆就是挂着系列招牌另起炉灶。这种制作思路在欧美完全不会有市场，因为欧美游戏玩家没有明显的迭代更新现象。在美国，三十好几依然热爱游戏的人非常普遍。老玩家没有随着年龄的增长而离开，新的年轻玩家又不断增加进来，这就是欧美主力玩家队伍日益壮大的根本原因。而在日本，因为“少子高龄化”现象的出现，游戏玩家这个固定年龄段的目标群体，其总人数正在逐渐减少。

日本游戏人口减少的另一个重要原因是潜在用户群的分流现象。10年之前，人们既没有智能手机，也没有平板电脑；电脑显示屏和电视机还没有可比性，客厅里也没有可以媲美影院效果的高清影视播放系统；互联网既没有如今的带宽，也没有如今的信息量，更没有如今的社交网络。10年后的今天，人类文化娱乐活动早就从一个电视屏幕拓展到大小多个屏幕。我们的生活是如此的繁忙和精彩，以至于人和信息的关系也由以往人主动搜寻信息转变为人的注意力是一种宝贵资源。所以在当下，视频游戏机能够黏着的潜在用户数量实际上是比以往减少了。至于我们在欧美游戏市场，尤其是北美游戏市场所看到的欣欣向荣，一来是因为美国不存在少子高龄化现象，它是个每天都有新鲜血液补充进来的移民国家；二来则是因为另一股更强大的文化力量：主流。



■若干年后视频游戏机是否还能与强敌叫板


■罗纳德·韦恩

日本动漫游戏产业中著名的高达系列，经常会出现“XX年前的亡灵逆袭”这一桥段。据此俗套，我们也可以把苹果对任天堂的威胁，看成是30年前雅达利亡灵的逆袭。苹果的三位创始人身上都有雅达利的影子。乔布斯和罗纳德·韦恩(Ronald Wayne)曾是雅达利的员工，另一位创始人史蒂夫·沃兹尼亚克(Steve Wozniak)则经常出入雅达利玩免费游戏、帮乔布斯完成工作。雅达利一款名为《突出重围》的游戏，基本上就是沃兹的作品，乔布斯只不过帮忙打了打下手。一直以来，这大概是苹果血液里最浓的游戏成分，直到在发布会上被乔布斯特意强调游戏功能的iPad出现。

iPad发布时因为定位模糊普遍不被外界看好。它遭到的质疑绝不比任天堂的任何一个产品要少。但美国银行界分析师查理·沃尔夫(Charlie Wolf)最近发布的投资报告显示，iPad今年销量有望达到3560万部，2012年预计销量5430万部。大部分人没有想到的是，iPad的成功之路其实是由销量过亿的iPhone铺就。根据苹果自家的统计，目前全球财富500强企业采用或正在测试iPad的已经达到86%。比如通用电气一出手就采购2000部iPad发放到公司内部，且分别为员工和客户专门开发了相应的APPS。这是全球商业史上最快速的一次企业电子设备更新换代。大公司之所以迅速将iPad纳入办公应用，是因为iPhone已取代黑莓成为公司人的标配。大公司在内部通信和管理系统上都有专门针对iPhone的技术支持，想要兼容和iPhone系统相同的iPad非常容易。


■史蒂夫·沃兹尼亚克

可以想象，对于一个随身携带iPhone手机，办公场所配备iPad，家中客厅未来还有苹果或安卓系统智能电视的普通人来说，购买一台掌机的欲望非常之低。从这一角度看，苹果对任天堂和索尼构成同样的威胁。索尼并非对危险全然不知，它比任天堂更清楚这个对手的可怕——iPod之痛恐怕至今不会忘记。从PSV的低价高性能横空出世，可以看出索尼对未来将要面对的对手有着冷静的预计，斗争的方法很简单，就是更加核心化更加专业化。任天堂之所以比索尼更加在意苹果这一对手，也是因为岩田聪心里清楚，他们短时间内无法用索尼的方法对抗苹果。任天堂现有阵营里没有称得上是核心向的硬件产品。岩田聪上台伊始就在走拓展非核心玩家的“蓝海路线”，但苹果的“意外出现”让他意识到，核心游戏产业之外的这片所谓“蓝海”，其实只是“主流”的大洋。


□iPhone和iPad的完美搭配

“主流”，这已经是一个游戏业无法回避的词汇。在网络上你能搜索到的“主流”定义是：1、水的干流；2、占据主导或中心地位的，比喻事物发展的主要趋向。这个解释不能对我们所讨论的人类社会关系中的复杂现象有任何帮助。因为人类的语义学实在发展得太快。就在几年之前，“社交网络”还是一个生僻的字词组合，现在它却代表一种令人敬畏的新兴势力。

因此笔者对“主流”有个更深入的定义。主流是占据了最大规模市场的优势社会意识形态，它是依靠传媒手段，以文化为显现内容去实现市场保有。

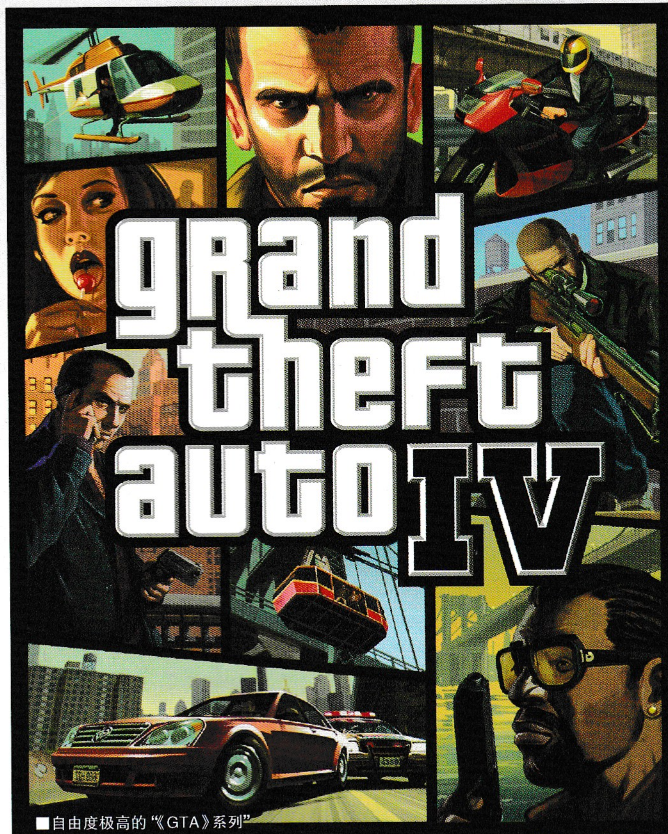
主流的核心内容是强势的文化。所谓文化就是人化，是对一切人类群体活动所具有的共同特征的提炼。主流的覆盖手段是传媒，传媒因为文化的强势而强大，文化因为强大的传媒而广域覆盖，二者相辅相成。这里所说的传媒不仅仅是狭义的报刊杂志和广播电视等新闻媒体，还包括了文学、电影、音乐、网络社交等娱乐和艺术形式，是广义上的传媒——传播信息和文化的媒介。游戏其实也属于一种传媒，因为它也传播了文化。但它只是一种传媒形式，就像一条小河，无法左右由无数江河汇集而成的大洋流向。主流的根本是占据主要市场，它对没有达到足够规模的分众市场不感兴趣，因为文化也好，艺术也罢，都是建立在经济基础之上的上层建筑，主流存续的经济基础就是足够规模的市场。

放眼全球，主流在哪里，谁代表主流？这个问题其实大家都知道答案。人类现代文明

是在西方文明的基础上建立起来的，西方文化是现代人类社会中最强势的文化族群。而在东方，中国文化对现代社会的整体影响至今有限，日本更是被西化之后才勉强称为“西方发达国家”。日本的这份勉强，正是表现为经济上够格，文化上依然边缘化。西方文化是世界范围内的主流文化，如今在这个文化族群内部占据主导地位的，则是美国文化。这是美国二战之后在经济上的超然地位所决定的。因此，美国文化是主流中的主流，美国市场是最核心的市场。这充分表现为美国企业可以轻松占据其他国家市场，其他国家企业想要在美国市场上立足则异常艰难，且一般都以打入美国市场为企业的最高理想。

视频游戏业在很长一段时间里都是一个规模不足的分众市场。这就是为何美国人任由日企占据这个市场二十年。他们从雅达利事件看到了这个新兴市场的脆弱和不成形。所以这二十多年里，视频游戏市场事实上是一个不完整的畸形市场，和主流并不融合，且占据主导地位的是一种边缘文化。最明显的例子就是这个时间段内的主机玩家和PC玩家玩着大相径庭的游戏并且相互鄙视。主机游戏登陆PC平台的是少而又少，PC游戏能转战主机市场的更是几乎没有。PC市场由于涉及核心技术的原因一直牢牢地把控在美国人手中，在这个领域，日式游戏最终边缘化到几乎只剩H-GAME。

身为主流的美国文化有其鲜明特点。受制于篇幅，我们只讨论和游戏有关的。第一个特点是豪爽大气。这种豪爽大气一是源于其移民国家骨子里的，因为没有厚重历史包袱而展现出的包容、大度、随意的个性；二是因其二战后成为世界霸主、文化成为主流，因此更加无所畏惧和敢做敢言。美国文化展示给世人的是一种不需要保护和提纯的气魄。它能容忍视频游戏业被日本企业把持20年，是因为它有随时可以夺回市场的自信。相反日本本土从来就没有真正接受过非日系的主机。因为只有“当你的文化被压迫到最底层的时候，你便有这种本能要保护你文化的底色”（罗大佑语）。全世界要数美国人在大屏幕上搞死自家总统的次数最多；全世界只有美国影视剧敢于大肆丑化自己的政府；全世界唯有美国文艺作品干脆直接地拍全球灾难片。这种大气的最显著成果就是美国文化海纳百川，拥有最全面的题材和类型，且各个题材和类型都有顶级作品出现。



■自由度极高的《GTA》系列

美国文化的豪爽特质在游戏上体现为无论大小皆有大作风范且毫不吝啬。大到像《COD》这种媲美电影的超级大作，不光单机模式给力，多人模式也完美得令人心服口服；小到诸如《植物大战僵尸》、《愤怒的小鸟》等休闲小品，也都是要素满载且可玩性十足到让人瞠目结舌。而日式游戏现在面临的一个很大问题就是美式游戏的豪爽大气所造成的死逼，尽显日式游戏的小家子气。日本的游戏制作人至今还普遍缺乏全局意识，他们更多的是想要展现某种创意或理念，点子之外的其他要素往往就非常简陋，甚至有故意点到为止的嫌疑。这既造成大投资出小品的现象屡有发生，也让那些经历了美式风格之气势磅礴和毫不吝啬的玩家，必然会抱怨日系游戏的寒酸不给力。最简单的例子就是，如今欧美的RPG游戏，早已个个都实现了装备即可见的纸娃娃系统，唯有日式RPG大多还是主角至始至终一身衣，偶尔有个把可以换装的，还又是为了换装而换装，和实际装备全然没有半点联系。

美国文化的第二个特点是自由开放理念。这首先体现在游戏内容的高自由度上。GTA这等极其暴力的游戏为何会风靡全球？就是因为玩家在玩了多年充满各种系统限制的日式游戏后，面对如此开放自由的游戏必然会眼前一亮。近几年又重新席卷而来的美式RPG大潮，最显著的特点也就是具有开放的剧情弧度和高自由度的可探索性。阻扰亚洲玩家集体投奔美式RPG的，其实也就剩下人物造型这一个障碍而已。其次，这种自由和开放还体现在内容平台和发行体制上。微软对游戏主机市场的一大贡献就是推出了XBOX Live这个网络服务平台。这一方面给游戏厂商带来更大的回旋余地和更长久的盈利手段，另一方面该平台上的XBLA下载服务，是主机市场首次对处于最低端的业余开发团队和小型休闲游戏开发商敞开了大门。对他们来说，这是任天堂和索尼时代做梦都梦不来的机遇。相比之下，任天堂的问题是网络平台的发行体制依然霸道死板跟不上潮流；索尼的问题则是因为政策保守将很多游戏挡在了门外，比如《超级肉肉哥》。关于开放性还有一个最新的例子，那就是微软开放了Kinect的Windows版本SDK开发包，任何人都可以为Kinect开发有趣的应用。仅凭这一点，就已经能确保微软在体感大战中处于不败之地。


■有着“美式西游记”之称的《奴役》虽然评价一般，但战斗火爆，场面大气。

豪爽加自由，两者兼具的美国游戏业最终所展现的气质就是充满活力。这种活力不仅表现为能逐渐巩固扩大自己的势力范围，同时也给处于这个市场中的其他人带来生机和机遇。这恰恰是任天堂这样的日式龙头企业所不具备的双赢气质。而我们通过对美国文化的分析就可以看出，游戏业的西盛东衰，其实就是西方主流文化入驻游戏业，导致东方文化再一次被边缘化的过程。

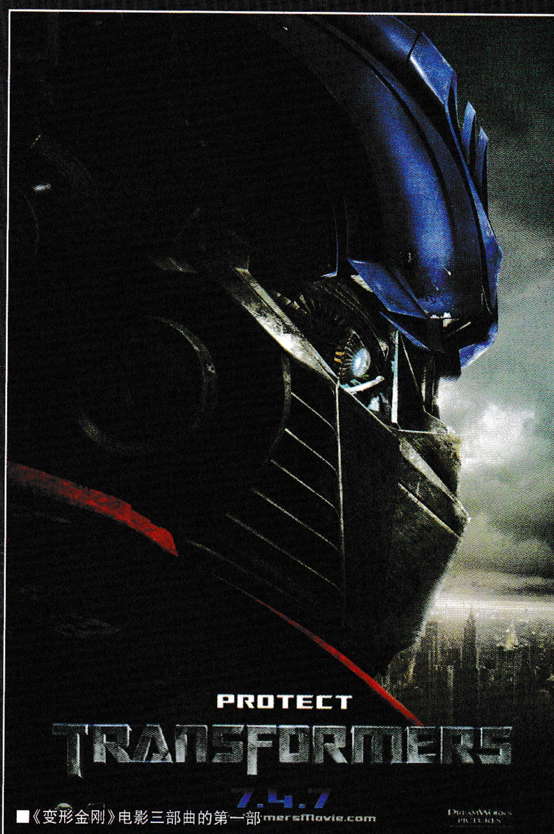
主流之所以注意到游戏市场的成熟，也是因为2001年发售的XBOX打下的基础。可问题是，游戏业的西盛东衰为何在短短几年之内就木已成舟？面对主流回归，曾经长期主导市场的日本厂商为何竟无还手之力？这其实在樱井雄太的分析中也有说明："2003年时美国视频游戏总销售额连续两年超过了好莱坞电影的总销售额，这让美国人清楚地认识到了游戏比电影赚钱。于是在好莱坞及硅谷工作的精英们随之转向游戏业。美国游戏业的成功，实际上是好莱坞和硅谷盟军共同取得的胜利。"由此可见，微软的成功从一开始就已注定。因为当主流进驻一个市场时，必定会开动最强的战争机器：传媒。

文化有要传播的诉求，传媒和文化在同一个经济基础前提下相辅相成。强势传媒不会传播弱势文化，强势文化也不会选择弱势传媒。文化的弱势必然带来传播的羸弱，而羸弱的传播手段又导致文化在传播过程中被扭曲和误解，最终失去传播它的意义。这一点我们从诸如FC美版洛克人那丑陋的卡带封面和雷到极点的马里奥电影等例子就可以看出，即便垄断了视频游戏市场，日本厂商依然没有优质渠道向欧美输出他们的游戏文化。即便是任天堂现阶段最成功的Wii，也是因为他们花大力气在美国市场上做了迎合主流文化的特殊宣传的结果。任天堂在宣传中放大了健康和家庭亲情这两个普世价值，刻意忽略了核心游戏特性，控制器也一改传统游戏手柄形状。这种概念转换虽然换来了主流市场对这一"健身娱乐设备"的认同，却牺牲了第三方的集体利益。所以Wii上卖的最好的，必然是Wii SPORT这样的小品，以及任天堂自家几款面向低龄市场不存在文化沟壑的第一方大作。

和日本同行不同的是，给美国游戏业撑腰的是主流传媒。论及主流传媒的威力，首先不得不提的是美国文化最强而有力的传播者：好莱坞影视作品。毋庸置疑的是，好莱坞拥有全世界最强的造星能力、最强的市场号召力和对潮流的最高影响能力。它仅凭一部《变形金刚》就能捧出几位明星、席卷夏季票房、顺便还让雪佛兰和大黄蜂成为两个至in潮元素。相比而言对亚洲"萝卜控"来说影响力更大的高达系列，却始终拍不出像样的真人电影。凭好莱坞现有技术，完全可以把高达拍成和《变形金刚》一样真实好看的一流动作大片，但这里面必不可少的先决条件是，高达必须得和变形金刚一样在美国有成熟的动漫画和玩具周边市场。二者所处市场等级的不同，决定了它们拥有不同的命运。主流传媒的精英不会把时间用在传播弱势文化上。



□ Wii的创意广告



■《变形金刚》电影三部曲的第一部

好莱坞覆盖的是全球市场，它有54%的营收来自美国之外的所谓"海外票房"。好莱坞电影一直很注意融合海外市场特点，比如这几年频繁出现的中国元素。《经济学人》对此有个很透彻的分析："好莱坞主要电影公司的力量并不在于制造好电影的能力——这种能力其实已经下放——而在于他们能从电影中获得尽可能多的收益的能力。大片商凭借他们强大的全球营销机器和猜测国外口味的能力，逐渐统治了整个市场。"不要小看这短短的两句话，因为它一语道破了好莱坞的制胜秘诀：全球营销和揣摩国外口味、制造普适作品。《攻壳机动队2- 无罪》的DVD版中收录了一段很有意思的视频。事件背景是这部动画片入选了2004年戛纳电影节的竞赛单元。视频分两部分，第一段是在押井守去戛纳前对其进行的访谈，或许是为了访谈顺利，采访者不断夸赞这部动画片，老人家最终被对方调动得信心满满，夸下海口认为自己的这部杰作一定会胜出。视频的第二段是落选之后就在戛纳的某个户外场所进行的访谈，此时的押井守满脸失落之情，但内心已经恢复平静。他在访谈中坦言这虽然是一部杰作，但能够接受它的观众恐怕还是太少。事实上，两部《攻壳机动队》动画电影无疑都是代表日式动画最高水平的杰作，但更有趣的是，《攻壳机动队》始终是一朵小众欣赏的奇葩。而那些受其影响的美国导演，比如昆汀·塔伦蒂诺，以及从中吸收养分的好莱坞电影，比如《黑客帝国》，都有着比它更宽广的受众群体和更高的票房号召力。究其根本原因，就是因为日本传媒不具备揣摩国外口味，制造普适作品的能力。他们一直是相当霸气的给任何东西都生硬地套上日本形式的外壳。比如东京这个偏远的岛国都城在文艺作品中被毁灭的次数，远超美国纽约。日本传媒太注重浮在作品表面的文化形式感，舍不得放下身段迁就大众，而这其实正是罗大佑所说的弱势文化特征。日本游戏厂商最缺乏的也就是揣摩消费者口味的能力，他们不但揣摩不透西方消费者的口味，有时甚至把握不住本国市场的玩家好恶——SE近年来先后推出《最后的神迹》、《无尽的未知》和《Nier》等原创新作，却无一例外地在东西方市场吃瘪。相比之下美国游戏厂商把握市场的能力则有目共睹。有时候你不得不承认的是，类型其实真的不重要，口味才是最重要的。美国人就喜欢FPS，他们愣是把它发展成了当今全球第一大游戏类型。像《COD》这样的游戏，甚至跨越了操作障碍，达到了几乎没有人不喜爱的程度。

我们还有一个比"口味"更能准确说明问题的词汇，那就是价值观。好莱坞电影始终是将美国精神变为普世价值观的最大功臣。尤其它对英雄主义的诠释，已经成为惟一的权威和标准。迈克尔贝版的擎天柱虽然外形不尽人意，但你不可否认的是他的性格特征无愧于Optimus Prime的原意：最伟大的领袖。因为藏在那张奇怪铁脸之下的，依然是最传统的英雄形象，典型的美国式的高大全。普世价值观会影响一切文艺作品中的人物性格走向，游戏也不例外。人们对与之相符的主角真心喜欢，遇到与之相佐的则满怀厌恶。也就是说，如果你作品里的英雄形象不按这个价值观来行事，观众就会觉得不对味，不以为他是个英雄。《光环》为何会一炮走红？首先就是因为它树立了一个非常"好莱坞"化的孤胆英雄形象，即便你不喜欢这个游戏类型，也不会讨厌士官长这个人物角色。再比如《战争机器》，很多人不喜欢其典型的美



■《Nier》(尼尔)取得的成绩并没有达到制作组当初制定的目标

这句出自一段网络视频的2010年度日本网络流行语，实际是对一个名为《幻境神界 大天使的崛起》的游戏所进行的病毒式营销。游戏最终卖出了几万套。你可以说营销并不算成功，但我相信如果没有前期病毒式营销所引发的巨大关注，它很可能只能卖出几千套。这个事件最发人深省之处就在于它的匪夷所思：日本网民对这段宣传视频如痴如醉，其他人却丈二摸不着脑袋。日本之外的媒体在游戏发售前仅仅注意到它风格怪异，游戏发售之后一致的评价则是风格独特但过程略为单调。最终"大丈夫萌大奶"除了在中国引发一股小范围的造句热潮外，岛国之外的其他地方甚至没有卷起一个小小浪花。对比之下，社交游戏发行商联盟 Applifier 依靠 FACEBOOK 用户一个拖一个的病毒式传播，轻松实现了游戏安装量过亿。

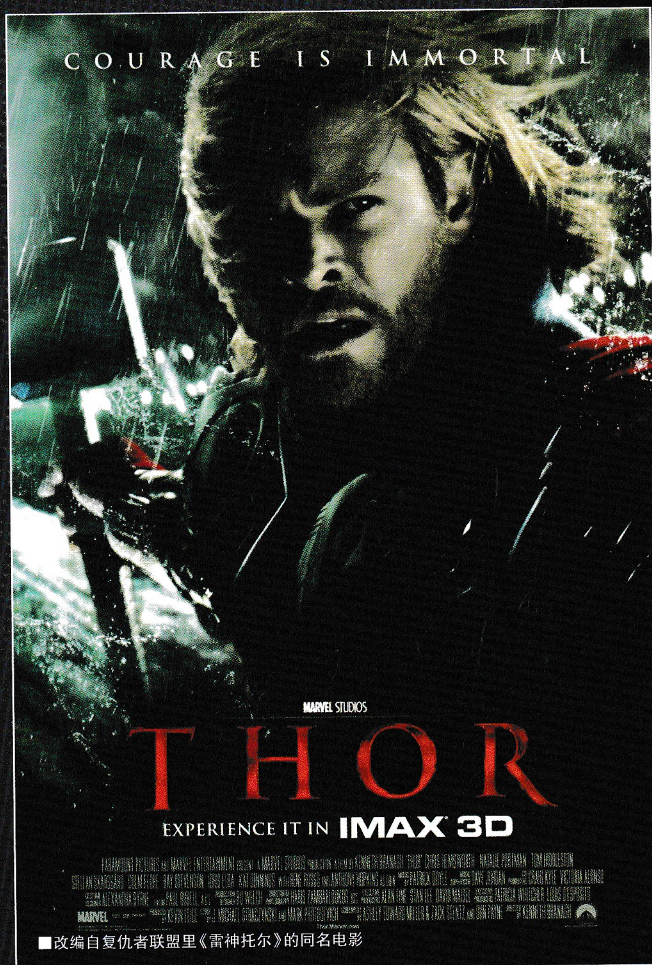
由此我们可以看出，"大丈夫萌大奶"只是一个区域性的病毒营销。它反映了如下两个事实。一是日本文化在新传媒领域的也是一种边缘文化。它的病毒营销都是让其他人在内容上看不明白，在价值观上也无法认同的。一个自信满满不听建议冒然打怪结果被秒杀的主人公，在我们看来只能用"二"来形容。这样的内容在日本以外的网络上根本无法火爆。二是日本缺乏有效的新传媒平台。这表现为它既缺乏能在全球占据一定市场份

式人物造型，但人物性格特征却很对大家的胃口。这使得该游戏能迅速消除文化隔阂，成为一个普适作品。还有《战神》，残暴狰狞的奎托斯人挡杀人神挡杀神却依然受到大家喜爱，就是因为通过剧情对其内心的挖掘，最终大家发现他其实是个凭一己之力对抗命运的悲情男子，典型的古典式英雄。相比之下日本游戏对人物的塑造在外形上过分下功夫，人物性格弧线却常常平直无力。这也是日式游戏中人物普遍不换装的原因，那身行头是设计重点，舍不得被玩家轻易替换。

美国文化从来就不缺乏英雄故事，近两年陆续登陆大银幕的复仇者联盟，更是在全球掀起了新一轮英雄主义价值观的输出高潮。所以说，主流文化入驻游戏业，首先就是注入自好莱坞一脉传承而来的普世价值观。实际上，东西方游戏界一直都在努力追求的所谓"史诗"感，其实就是好莱坞电影质感。这是因为游戏业自诞生伊始就一直在从电影业吸收养分，一来它是所有文化娱乐中和电影最相像的，二来则因为有百年历史的电影业自身的文艺理论已经非常成熟，而游戏业的文艺理论根基依然是一片空白。现在的东西方游戏产业完全是两种不同的光景。一边是好莱坞编剧和导演已经直接介入到美式游戏的制作当中，而另一边能真正从各方面向好莱坞电影虚心学习认真借鉴的，却仅有小岛秀夫等极少数游戏制作人。这也是小岛秀夫为何能在日本游戏全面衰退的时候独善其身的根本原因。

除了好莱坞外，另一个对游戏业产生巨大影响的传媒是新兴媒体，也即以硅谷为核心的信息网络传媒。该领域正是微软、谷歌、苹果和 FACEBOOK 的老本行。游戏产业本身正在经历一轮和网络的亲密接触，所以要面对它们是不可避免的事实。网络传媒的最大特点是已经进入"产品一客户"的信息准确推送时代，这正是由 FACEBOOK 引发的革新。这个小小的 F 图标如今在欧美已经成为移动设备的必备应用。意识到社交网络的强大威力，索尼已宣布 Facebook、Foursquare 和 Twitter 都会降临 PSV。社交网络不光影响了游戏产业，更迫使传统广告业面临重新洗牌的局面。借助网络底层每天上千亿次的数据计算，FACEBOOK 能精准把握用户的行为习惯爱好并准确区分用户群体，进而实现广告信息高命中率地送达目标人群。这是 FACEBOOK 为何能在短短时间内就成长为市值 850 亿美元的网络巨头的秘密所在：它既代表着一种全新的生活方式，又代表着一种更高效的广告业。

在社交网络平台上，信息最有效的传播方式除了定制推送外，还有就是病毒营销。说起病毒营销不得不提"大丈夫萌大奶"事件。



■改编自复仇者联盟里《雷神托尔》的同名电影

额的传播平台，也因为价值观的不同很难有效的使用硅谷的主流平台，更在日本国内都缺乏像FACEBOOK这样的高效传播平台。"大丈夫萌大奶"的视频在日本网站点击率高达几百万，最终能成功转换的销量却只有几万。这两个数字之间的巨大差异正是新兴传媒的精髓所在：效率高低。社交网络的出现表明传媒已经从"内容为王"转变为"筛选为王"。对信息内容进行渲染包装以达到招蜂引蝶效果的思路已经过时，能够筛选出合适信息给最需要的受众，才是未来的传播之王。

但这样的王者只能出现在美国。好莱坞已经开始和硅谷联姻。不管硅谷那些标新立异的年轻领袖们满不满意，对他们最好的宣传还是来自入围奥斯卡的电影《社交网络》。好莱坞和硅谷曾是两种完全不同的商业风格，如今却在主流



■《幻境神界 大天使的崛起》

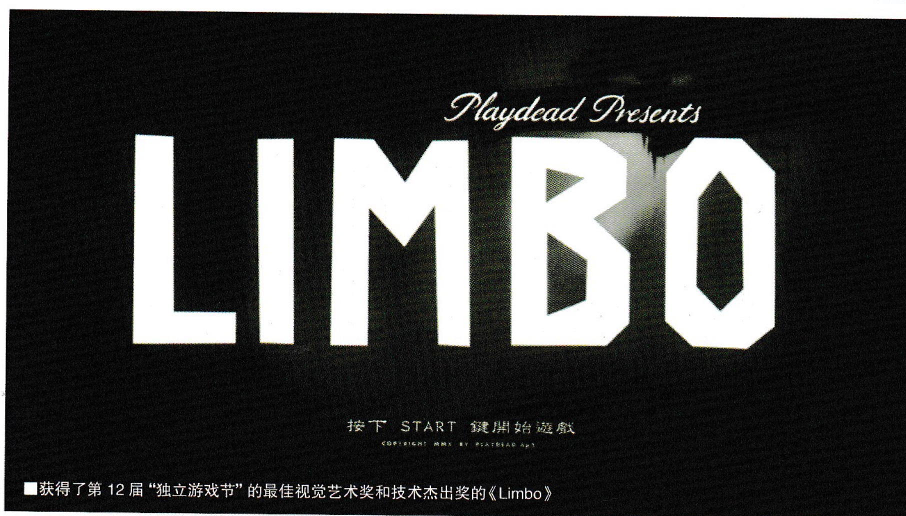


的大前提下慢慢融合。华纳兄弟、微软、环球、索尼哥伦比亚和20世纪福克斯等公司已结成商业联盟，正着手去除设备和服务之间的障碍。是的，你没看错，微软就置身在这一群大电影公司之间。他们整合的目标是让用户可以在互联网云端购买并存储影视内容，然后实现在智能手机、智能电视、平板电脑、以及其他未来可能出现的新器材和新平台上随时播放，而无需担心格式、系统等所致的兼容问题。毫无疑问的是，既然有微软参与，未来这项整合和服务的内容必然包含游戏。

现在让我们回过头来再体会一下樱井雄太的这句"美国游戏业的成功实际上是好莱坞和硅谷盟军共同取得的胜利"，你能感觉得到羡慕之情溢于言表。日本既没有好莱坞也没有硅谷，在这两个领域它都没有任何优势可言。站在美国游戏业背后的盟军其实是主流价值观和主流传播平台。对日本文化来说，这二者的结合是难以超越的——当一种东西既是最好的内容供应商，又是最强的传播者时，必定会占据最大的市场，黏住最多的受众。由此看来，游戏业的西盛东衰完全就是一种历史必然，日本游戏产业注定要历经劫难。因为当历史的车轮开始碾进的时候，总会鲜血淋漓。

对于伴随着日本游戏业的发展一路走来的中国玩家们来说，业界的风起云涌给我们带来困惑：是否该就此转型？很多人现在也许一整年都等不到一两个值得投入的日式RPG。同时很多过去从不敢宣称自己是FPS高手的人，如今玩得最多的游戏类型居然就是FPS。另一方面，好消息则是那些曾被日本厂商逐渐放弃的游戏类型，现在又出现在各大平台的下载小游戏中——对怀旧的人来说，这几乎是一种令人惊喜的文艺复兴。西盛东衰带来的喜忧似乎参半，但如果从一个更长远的角度看，我们正在经历的也许正是所谓的"史诗"。

首先，游戏业经过这三十多年的发展，已经从一个小众的、仅限于青少年和极客的新兴娱乐手段，变成了流行文化。统计数据上的玩家平均年龄正在由三十来岁增长到四十多岁。随着玩家年龄上限的不断攀高，游戏产业其实正在经历一个大家梦寐以求的主流化进程。它最终会成为电影那样无论老小都能乐在其中的主流大众文化产品。我们非常幸运，因为我们正是这一历史进程的一部分。



■获得了第12届"独立游戏节"的最佳视觉艺术奖和技术杰出奖的《Limbo》

其次，游戏业回归欧美主流后，游戏本身作为一种文化产品的相关文艺理论将会

产生。不要小看这个问题，在没有自身的基础文艺理论做支撑之前，游戏始终只能算是一种娱乐，而非艺术。电影当年也是在蒙太奇理论出现后，才由一种技术发明进化成为一种艺术。相比电影的发展道路，游戏的文艺理论建设已经非常滞后——我们至今只能看见站在编程、美工和策划角度论述游戏制作技艺的书籍，而把游戏作为一个能否触及人类心灵的完整艺术品去研究其结构、材质和表现手法的书籍始终不见踪影。这大概也是因为过去三十年来，游戏业一直未能和主流文化完全融合所致。随着好莱坞精英艺术家们的参与，以及游戏业自身在硬件技术发展上开始触及的瓶颈，让相关文艺理论的出现也已水到渠成。在这一点上我们依然是幸运的，因为我们有机会目睹游戏业的“爱森斯坦”出现。

再次，游戏业正进入一个全新的多样化发展时代。事实上游戏的发展已经经历了雅达利的点阵启蒙时代、任天堂的二维卷轴时代、索尼的CG播片时代，以及现在的即时演算时代。即时演算本身，也正是游戏业最终进化出自己的艺术技巧所必须走过的道路。我们如今已经有了像《COD》、《未知海域》、《战神》等在表现力逼近电影同时还能兼顾互动性的巨制大作，也有像《Limbo》这样复古的独立制作，还有像《愤怒的小鸟》这样的休闲潮品。游戏业从未展现过像今天这样的多样性和可能性。最新的例子是《Bastion》，一款有华丽2D画面和浓厚东方情调的精美ARPG小品，你能相信居然是《命令与征服》的游戏设计师们制作的吗？对大多数人来说，这是个美好的时代，每个人都能找到自己喜欢的游戏，所有的游戏类型都在这个时代集结。

那么，最后的问题是，日本的游戏业该怎么办？

我们不必担心任天堂和索尼这两家龙头企业，因为他们都还有退路。任天堂最大的问题是蓝海道路受阻。它既避世不能，自身的技术力和发行体制也难以支撑它站在巨大的主流生态链战场上。仅凭小聪明式的创意金点子是无法和主流巨头的全球战略手腕相抗衡的。但即便硬件失败，它还能像世嘉一样转变为纯粹的软件商，然后凭借其面向全年龄没有文化隔阂的游戏阵容继续滋润地活着。索尼的问题是在久多良木健时代曾有过平台决战的野心和准备，但没能把握住机会。现在它既没有这样的野心，也没有这样的实力打造一个全新生态链。但索尼真正面临抉择的那一天恐怕要到游戏主机这样一种概念面临消亡的时候。在此之前，它依然可以扮演一个东西方桥梁的作用，只是在亚洲，会有发觉中文版的意义大于日版的那一天。







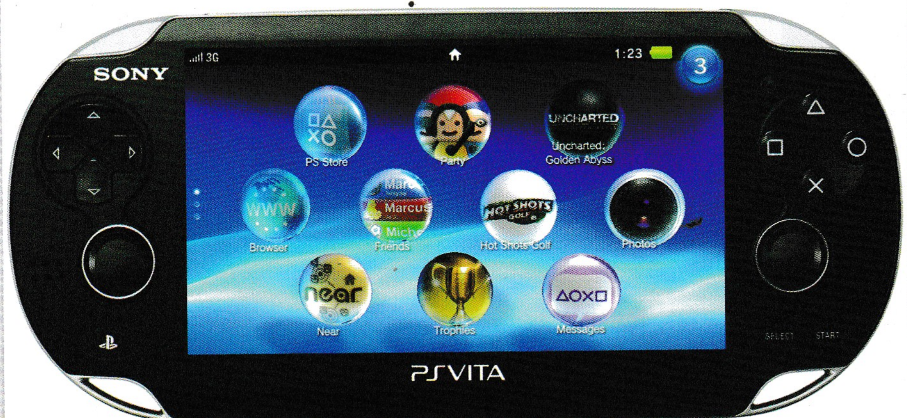
▲任天堂的三大“看家”系列：《马里奥》、《塞尔达》、《银河战士》

真正可悲的就是那些日本游戏厂商，他们和传统手机厂商一样在未来的平台大战中仅仅只有平台选择权，且这种选择只能决定自己的生死而无关大局。他们首先必须要接受的现实是，日本游戏在全球市场上已经很难占据大的市场份额了，尤其是在美国。如果能利用欧美文化中区域上的细节差异争取欧洲市场，是延缓这个衰退过程最有效的手段，可实际上这也只是一个美好的愿景。所以除非成功揣摩出欧美受众口味全面西化，否则仅靠日本本土市场吃饭的游戏厂商们必定面临一个阵营瘦身资源重组的过程。未来他们能依靠日本文化的独特性成为全球市场上多种风格中的一种，但不能期望这个风格有太大的市场份额，属于他们的蛋糕只是一角。因为风格永远干不过潮流，类型永远超越不了主流。

2011年2月13日晚，第53届格莱美颁奖典礼在洛杉矶的斯台普斯中心举行。在这个有着“音乐届的奥斯卡奖”美誉的全球流行音乐盛会上，全程就只有一句歌词提及游戏，那就是Cee-Lo Green在《Forget You》中唱到的：“I guess she's an XBOX and I'm more Atari”。这是个很有趣的现象。一般来说，行业外的看法往往客观且具有新意。黑人大叔的这句歌词相当客观地向我们揭示了美国人潜意识中对游戏业的认识：从雅达利到XBOX。它的简约是如此的可怕，让人不禁担忧也许几十年后，日本民族曾经在电子游戏领域的苦心经营和大放异彩会变成可以忽略不计的旁枝岔节，在教科书上被一笔带过。毕竟，历史从来都是由胜利者书写的。

然而面临困境的日本游戏业已无暇关注此类细节。它迫切需要解决的，或者说无论何种振兴产业的方案都无法绕过的问题是：如何才能再制作出全世界都喜爱的普适游戏。有什么可以值得借鉴的吗？事实上除了对手之外无可借鉴。它甚至无法从它的文化根源、迅速崛起中的中国这里借鉴到任何关于振兴和腾飞的经验。因为二者实在国情迥异。中国依然是一个不完全开放的市场，好莱坞大佬尚未被允许独资投拍电影，游戏机的生产销售也依然明令禁止。能够不丧失核心价值就进到中国市场的，也就只有苹果，那个对所有企业来说都是最强大对手的苹果。当今世界恐怕除了朝鲜之外，再没有任何国家和地区能阻隔人们对苹果的热情。因为乔布斯从一开始就抓住了关键点——构成主流的最普世的核心价值。

那就是，人类对“美妙体验”永恒不倦地追求和渴望。



▲索尼的PSV将于年底发售

游戏评台 GAMER CRITICISM

7、8月份确实属于游戏的淡季，华尔兹在这两个月也只是玩了几个下载游戏，不少时间都用在和《COD黑暗行动》丧尸DLC较劲上了。在这两个月中，推出了不少日式PSP游戏，笔者惟一尝试的一款是《圣骑战史》，算一算自己已经好久没有玩过日式RPG了，真是少了些静下来的心。淡季过后，年末游戏轰炸便会如约而至。相信到时候的《游戏评台》也会热闹不止。本期《游戏评台》个人心目中的最佳游戏是——《圣骑战史》。

邪恶，但不简单

女皇之门　螺旋混沌

クイーンズゲイト スパイラルカオス

机种 PSP　厂商 NBGI　类型 策略角色扮演　发售日 2011年7月28日

提到《女皇之门》，你第一时间能想到什么？

性感、邪恶，擦边球、各色美女如云……

不过如果你真的玩了这个游戏，那么你可能还会想到另外一个词：战略性。

不是吗？其实在战棋游戏分外凋零的今年，师出同门的《机战》和《姬战》(《女皇之门》的民间说称呼）应该算是撑起战棋游戏脸面的两杆大旗了。馆长有个毛病：虽然热爱枪车球以及种种美式游戏，但是每年必须细玩一个日式角色扮演游戏和若干战棋类游戏，通过这种慢节奏的游戏来调剂一下。今年，战棋类游戏的名额是留给两款《机战》的，没想到接到任务要做《女皇之门》攻略，更没想到一玩之下我竟然会大呼过瘾，现在我决定给这款游戏扛扛旗。

现在的业界毛病很多，其中馆长最为鄙视的一点是游戏厂商把游戏看做单纯的商品而缺乏精益求精的精神，举例来说就是游戏卖点单一：如果是电影或者动画改编游戏，那么惟求用电影的人气拉动销量，游戏素质从不讲究；如果操作性和手感极为出色，那么关卡设计往往单调；大牌声优加盟、知名画师助阵的结果经常是游戏本身可玩性很差……等等等等。原来游戏业界那种每一方面都精益求精的精神荡然无存，



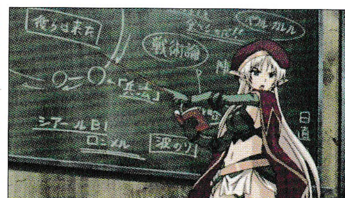
很多玩家陷入迷茫，明明很喜欢游戏的某一点，但是却因为其他一些令人难以忍受的缺点而根本无法继续游戏。

那么我们回到正题，看看这次的主角《女皇之门》(敢情你是跑题了两段啊……)。关注这款游戏的玩家会发现，本作的宣传从头到尾都是在介绍擦边球内容，比如预售特典，比如“往女孩子身上泼不明液体”系统，比如“这种感觉！难道我的糟糕画面要被看到了吗？紧急回避！”系统（即宣传中那个很邪乎的KKK系统），用某卫道士的话来说简直是“节操掉一地”。所以很多人看到这款游戏之后会忽略其他事物，直接扑向那些代表先进文化前进方向的面容娇好身材火爆衣服材料还比较容易撕破的美女们去也。



其实，大家都被厂商玩了，这游戏糟糕的外表下隐藏着一颗严谨的心（……）。抛开那些表面上的东西，其实从骨子里本作和同门大师兄《机战》并无二致，都是非常非常标准的战棋





游戏。而且本作没有刻意地去迎合轻度玩家，不像其他某些卖肉游戏那样把游戏难度直接降到幼儿园大班水平方便你毫无压力地去欣赏那些卖肉内容。有一些关卡不好好动一番脑筋还真不好过。而且本作的特点爆衣系统和游戏本体的结合非常好，爆衣不仅仅只为了养眼，和给予敌人的伤害、捕获、获得装备以及人物培养都有重大关系，可以说到后期，有时候与其把敌人HP打空，不如把衣服全爆了来得实在，衣服全爆不仅会获得大量额外经验值，还会获得隐藏在衣服里的装备，可谓一举多得，其实爆衣系统虽然作为系统特色，但归根结底其实是一个可用可不用的系统，虽然可以让玩家欣赏到美景获得享受，但是如果没有游戏内容上的实质奖励的话，仍然会有人义正辞严地职责厂商“诱使玩家看糟糕内容”，并且指责这个系统是为了爆衣而爆衣，这下好了，谁敢说我们是为了看爆衣而爆衣的？我是为了经验值、为了最强装备、为了捕获最强队友！不爆衣，这些东西你哪里找？

另外值得一提的是本作的角色交流系统，它很“赤裸裸”地满足了玩家们的YY要求，比如我从97开始就很萌的不知火舞姐姐（虽然当时还不懂什么叫萌……），虽然我在《KOF》里从不用这个角色（因为印象中除了02UM她就没有又强又农民的时候），但我还是对她充满了YY的，本作的交流系统中可以和她进行进行，嗯，很彻底的YY活动。相信像我一样的玩家还有不少，比如萌Dizzy的，萌伊吕波的……本作很聪明地照顾了像我一样有贼心没贼胆的家伙们……

如果说本作的整体风格，那么绝不应该忽略“幽默”这一点。本身，作为一款大杂烩游戏，请来了那么多别的游戏的明星助阵，本来就应该把游戏做成热热闹闹的一个大Party，乱斗游戏的剧情没法深究，所以这种游戏的精髓就是所谓的“Cross Over”，看那些本不属于这个世界观的角色们之间有趣的剧情互动，本作的客串角色的背景故事跨度非常大，想在她们中间找笑料那简直是一找一个准。前作的剧情比较受人诟病就是因为没什么意思，说热血不热血（满屏的爆衣是鼻血，不是热血……），说逗又不是太逗，只有一个无节操的男主角从头到尾在插科打诨，就好比把郭德纲扔在唱诗班里似的，根本发挥不出来。本作等于说用客串角色们的“Cross Over”撑起了整个剧情，这点还是学习的老大哥《机战》，不得不说，这点做得非常好。

说了半天我好像只有夸没有骂，其实本作远没有那么完美，有着关卡设计重复性比较强、后期难度过低、出场人数不够等等问题，但是不得不说我很欣慰地看到了本作制作人没有抓着一个卖点不放而忽视其他方面，他们确实想要每个方面都做好的，有这份心，就够了。

最后YY一句：《机战》和《姬战》，请你们合体吧……

有爱度 ♥♥♥♥♥
点评人 金馆长

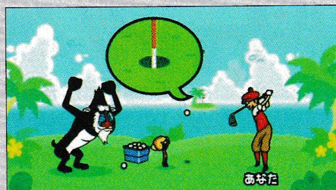
尴尬时刻：某天八重樱老师借用我的电脑，我糊里糊涂地答应了，结果八老师不小心在F盘的当期工作内容文件夹里的工作计划文件夹里找到了我截下来并自认为藏得很好的全角色无节操爆衣图……

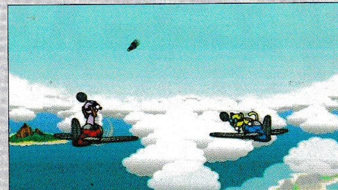
欲罢不能的任式幽默与创意

大家的节奏天国

みんなのリズム天国

机种 Wii　厂商 Nintendo　类型 音乐　发售日 2011年7月21日



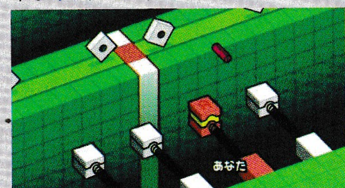


节奏的新生

在GBA时代后期，任天堂曾经推出过这样一款虽算不上大作却又不可不玩的音乐游戏，它的名字就叫做《节奏天国》。这款名不见经传的作品秉承了任天堂一贯的游戏风格，画面与内容极为简单但耐玩度十足，游戏关卡的种类繁多玩法丰富，不过绝大多数的游戏都非常容易上手，对玩家的要求也只有一个，那就是无处不在的节奏感。老少咸宜的游戏性令该作在发售后不久就轻松取得20万的销量。时隔多年，在街机和NDS版陆续问世之后，名为《大家的节奏天国》的全新作品终于在Wii平台上强势登场。

作为系列首次登陆主机平台，画面相对于之前的GBA和NDS版当然要好上不少，精细度、色彩的亮丽程度等都是显而易见的，那种充满了轻松和搞怪的传统绘画风格也被保留了来。游戏的玩法无视体感功能，玩家只需要通过手柄上的A和B两键便能轻松玩转所有小游戏。

本作总共有50个迷你关卡。其中28个为不同的独立小游



戏，每4关又混合组成1个连续的BOSS关。和GBA、NDS版本中的一样，本作也有“奖章”和“Pefect”的挑战，攻关时失误次数不多的话会获得“一流”的评价并取得该游戏的奖章，获得一定量的奖章后能开启选关画面中左边的附加小游戏，其中包括节奏类、无尽挑战类以及部分GBA版的经典小游戏。作为家用机版，本作最大的特色就是双人同乐了。在单人游戏的界面右下角选择进入2P游戏，连接上2P手柄即可进行双人游戏。

任式创意与任式幽默

简单勾勒的人物，三言两语的剧情，只画半分钟就理解的游戏方式，仅仅需要两个不同的按键……在常人看来，这些简陋至极的要素几乎很难组成一个游戏，不过事实却证明，任天堂不仅能够以此完成一款游戏，而且还是一款既好玩又卖座的游戏！这不可思议的奇迹来自于独特的“任式创意”，这也是任天堂多年来一直引以自豪的法宝。《大家的节奏天国》的成功证明了除了画面之外，游戏的本质是否有趣也同样能影响作品对于玩家的吸引力。相反，如果空有华丽的外表而缺乏足够的趣味性，任何作品也同样算不上一款好游戏。创意的力量与技术的力量同等重要，不可缺少。

除此之外，在本作中我们还能感受到无处不在的任式幽默。各种诙谐奇怪的设定以及令人捧腹的失败动作让玩家在游戏的过程中笑声不断，无论是学生还是上班族、年轻人或是老者，都能借此从压力与疲劳中获得释放，轻松游戏、快乐生活。期待老任在今后能给我们玩家带来更多这样的作品。

有爱度 ♥♥♥♥♡　点评人 九兵卫

恶搞时刻：游戏中很多故意恶搞的刁难设定让人简直哭笑不得，虽然会给玩家造成各种障碍与失误，但这些设定却实在令人发笑欲罢不能。如果这样的游戏在掌机平台出现，相比会更加爱不释手吧。(笑)

再玩我就剁手指！

解放之剑

アンチェインブレイズ レクス

机种 PSP/3DS　厂商 FuRyu　类型 角色扮演　发售日 2011年7月14日



我到现在也无法原谅这个游戏：我清楚地记得当我截稿前一天晚上加班到11点半才把游戏通关的时候的那种感觉：混合了委屈、无奈和愤怒，这种感觉我一辈子也不会忘掉。

这款游戏的外包装很漂亮：数量众多的大牌声优、数量众多的知名画师、主视点的游戏进行方式、深度的系统、多到数不清的可学习的技能、多如牛毛的支线任务，一切的一切仿佛都在告诉你：如果你对打怪升级式的日式游戏哪怕有一丁点的兴趣，就不该错过我们的《解放之剑》。

事实上，如果你不是资深的主视点角色扮演游戏玩家，那么本作最好碰也别碰：它绝对会把你对这类游戏的好感折磨干净。

本作受限制的诟病的是过于诡异的数值设定，刚进一个迷宫的时候，敌人简直强到没边，边喝茶秒杀你一队；等你练两级过后，他们又会瞬间跌落至婴儿水平，丝毫构不成威胁，在后期即使是切换楼层也会发生这种现象，简直是逼你练级。如果用一句话形容这种数值变化的话，就应该是“人生的大起大落实在是太刺激了，我着实消受不起”。

另一个令我深恶痛绝的就是本作那个极端恶心的收服怪物的系统，看看说明，收服怪物的流程是怎样的呢？首先把对方的HP打到一半以下，然后等待敌人身上“随机”出现捕获标记，注意是随机！也就是这个过程你完全不可控，只能拼人品，等级高了去打等级低的敌人确实比较容易出标记，但是由于之前提到过的诡异的数值设定，很容易把心仪的怪物一拳抽回老家，于是就有了传说中的半血千耗战术，为了捕捉某个怪物，我最长等过半个小时！

那位说了，我不抓怪物，就凭人物能力打过去可以吗？不可以，因为本作有个很X疼的审判战，只有怪物们能上，你人物实力再高也只能干瞪眼，审判战的结果一看怪物能力，二看怪物数量，而且审判战多半发生在绝对躲不过去的地方，加上本身就很令人吐血的捕获



系统，结果就是为了进行审判战而不得不在迷宫中兜数小时的圈子捕捉怪物。

更重要的是，如果审判战不小心失败，只能退出迷宫重新来！哦，卖糕的。

所以，我对这游戏的好感度在种种脑残系统的摧残下已经降为0了。所以，我绝不会再以任何个人理由玩这个游戏。

有爱度 ♥♥　点评人 金馆长

心碎时刻：某天深夜加班写攻略，翻来覆去折腾了好久来到一迷宫最后的部分，眼看见到BOSS了，心想干掉BOSS就回去睡觉，结果先要发生一场审判战，由于对自己的怪物实力过于自信，我没存档，没想到由于当时实在太困了，QTE连番失误，然后……我就回宿舍睡觉去了。

萌力升为G级！

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G

モンハン日记 ぽかぽかアイル-村G

机种 PSP 厂商 Capcom 类型 模拟经营 发售日 2011年8月10日

曾经有位《怪物猎人》系列的死忠朋友在听到《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》居然也要出续作时，愤而向我抱怨说："这种游戏都能出'G'，真搞不懂Capcom在想什么！有功夫去多做点MH新作不好吗？"对此我也只能用微笑一带而过，对于不喜欢模拟经营这种休闲类游戏的猎人们来说，解释再多这群艾鲁们多么可爱多么有征服力恐怕都是对牛弹琴，哪怕他们在野外狩猎时都会带着一只卖萌作用大于作战的艾鲁在身边，或许只是他们只愿意在"怪物猎人"的世界中寻找紧张刺激与成就感，却无暇放松身心过一过信步闲庭的生活吧。不过身为艾鲁猫之父的Capcom却深知在这群可爱的小动物身上隐藏着怎样巨大的经济价值，虽然它们的卖萌可能无法打动某些硬汉的心，但搞定



大多数女性猎人还是不成问题的，后来《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》50万套的销售量也明确证明了这一商业眼光的正确。于是一年以后，趁着《MH3G》的发售，暖洋洋的夏天里，猫猫村也升级为了G级，再度点燃了玩家们的养猫热潮，不管你承不承认，这群小东西们就是有萌死你不偿命的神奇能力。

模拟经营类游戏虽然没什么难度可言，但却需要玩家去投入大量的时间才能将村子建设成最完美的标准。考虑到不少玩家在前作的身上都投入了近百小时，允许继承一代存档自然也是合情合理之举。同时，Capcom也照顾到了新玩家的感受，玩家可以选择从零开始建设村庄(也就是从一代的初始开始)，或是直接选择从G级开始游戏。如果选择从G级开始游戏的话，村庄将会以前作满级的状态出现，省去了不少时间。与前作相比，本作的所有变革重点都是围绕在"G"这一关键词上，新增的G级设施多达8处，其中自然也少不了《MH3G》中人气绝顶的温泉啦！只不过要想开启温泉，至少要先凑够100只猫猫才能解开相应的任务，而本作中可以从猫婆婆那里买到的猫猫基本都是要在G级任务中才能获得的，绝非轻轻松松就能实现的。当然不得不提的，还有本作的G级探险任务，新增了不少怪物，对于猫猫们的战斗力以及玩家的组队安排都是不小的考验，战斗形式也是多种多样，不再像前作那样一味进攻就能达成目标。如果没有G级的猫猫的话，想要打倒这些怪物几乎是没有可能的，因此在游戏前期必然还是要以升级村庄设施、采集挖掘等任务为主，多少会显得有点平淡，算是个小小的缺点吧。不过整体上还是能够感觉到Capcom为了能让玩家对这款续作满意而做出了不少改变，例如在前作中没有时间显示，导致很多玩家掌握不好一天到底有多长时间，因此会错过一些收集或是狩猎任务。对此，本作不但进化出了左上角的时钟显示，而且还引入了背景变化系统，随着时间的流逝，天空的颜色也会有湛蓝逐渐变成橙红，即便是不注意时钟也还是能准确掌握时间，也令猫猫村的景色在不同时段的光照下呈现出不同的魅力。虽然这的确算不上是什么大改动，但对于玩家们却是相当贴心的进化，让人怎能不喜欢上它呢？

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 八重樱

萌时刻：猫多力量大，巨石也不怕！

《死神》游戏新的发展方向

死神 灵魂燃烧

Bleach Soul Ignition

机种 PS3 厂商 SCEJ 类型 动作 发售日 2011年6月23日

《死神》作为近几年大红大紫的热血漫画，其周边产品也是层出不穷，推出的游戏也让厂商赚得不亦乐乎，不过纵观这部作品的相关游戏，差不多都是以大乱斗形式出现，尽管每一款新作都会让玩家和漫画粉丝兴奋不已，不过久而久之必然会让大家审美疲劳。因此当这款"无双类"的公布的时候，玩家们都充满了期待。

这是《死神》游戏第一次登陆PS3主机，因此画面自然非常华美，卡通渲染让玩家在游戏过程中有看动画的热血感觉。由于是无双类的第一作，加之这是由SEC自己开发的，因此比起KOEI还是有不小差距。首先是场景非常单调，每一关都只有三个场景，前两个场景都有一场强制战，最后一个场景为BOSS战，地图非常单调，重复度很高，完全不能给玩家留下印象。地图方面如果要说优点的话，就是对场景的还原度比较高，不管是虚圈还是空座町，都有各自的特色。游戏的剧情跨度比较大，从一护进入虚圈开始一直讲到了一护秒杀蓝染，但是游戏竟然只有14关，一些重要的剧情和战役都没有在游戏中体现，仅仅是在每一关开始之前用旁白来交待，这样做就导致了剧情的断层，玩起来的流畅度等于零。另外本作的可选角色比较少，护庭十三番的众多角色在故事模式中居然连个影子都没有，任务模式中也仅仅只有几个队长出来跑跑龙套，这有点让玩家失望……对"无双"类游戏比较熟悉的玩家玩过本作可能都会失望吧，因为本作确实没有多少"无双"的"基因"。每一关的敌人的数量几乎是固定的(露琪亚关卡除外)，路上的敌人都很集中，杀完就没了，因此很难达成千人斩，而且砍杀怪物的爽快感在无限冲刺赶路的影响下变得毫无意义……



说了那么多缺点，如果你问我游戏值得玩吗？答案是肯定的，本作绝对值得一玩。游戏的角色养成要素非常丰富，玩家想练满一个角色必须要同时"染指"其他角色，因此你在无形中就能熟悉所有的人物了。每个角色的满级是175级，想要全人物满级……只是时间问题嘛；游戏的一大亮点就是任务模式，虽然只有稀少的28个，但是每一个任务的达成条件各不相同，越往后条件越苛刻，敌人越凶猛，因此想要玩好这个模式或者说想要全S评价是需要花费不少时间的。



这仅仅是高清平台的首款《死神》游戏，可以看出试水的痕迹很明显。现在《死神》的漫画已经进入了新的篇章，之后的发展方向还是个未知数，因此厂商完全可以借助"无双"这个模式来重新演绎一下原著中的经典剧情，比如"尸魂界"篇。因为这个篇章中的许多战斗，比如一护VS剑八，对决朽木白哉的战斗都是非常有人气的；可选人物的数量必然需要增多，比如浦原喜助、一护他爸和假面军团的成员，因为他们的人气也不低啊！总之，厂商明显在很多方面都留有一手，真心希望SECJ能放开手脚制作下一作，让死神饭再次疯狂！

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 天行者

"难忘"瞬间：故事模式的最后一关是修行后的一护对决已经超越死神和虚的蓝染了，玩之前我期待自己能在游戏中使出无月把蓝染给秒了，但是现实真是太残酷了，把蓝染的血量打完后，就自动进入剧情了，这历史性的时刻我完全不能操控，只能当个观众在电视机面前无奈地见证，实在是让我"难忘"啊……

王国的崛起，从炼金术开始

梅露露的工作室 艾兰德的炼金术师 3

メルルのアトリエ ア-ランドの炼金术师 3

机种 PS3 厂商 Gust 类型 角色扮演 发售日 2011 年 6 月 23 日

简易明了的游戏系统

详细的系统说明非常体贴，只要认真阅读这些教程，要掌握核心系统也不是什么难事。

工作室系列游戏都有着一个共同的特点——游戏系统简单易懂，任何玩家都能够轻易地上手，即使是不熟悉日文的玩家也能根据系统教学的图示明白游戏的操作方法。本作的流程主要分为两个阶段：前三年和后两年，不进入 Bad End 的条件分别为前三年总人口数达到 27000 和最终总人口数超过 10 万。玩过本作的玩家都知道，只要不刻意地浪费时间，玩家可以轻易跨过游戏给出的"两大门槛"，在熟悉了游戏流程和操作的二周目，玩家甚至可以在第二年结束的时候总人口数超过 4 万。可以说，只要掌握了这些最为基础的系统，玩家就可以轻松地享受游戏。



具有深度的游戏系统

相信有玩家会问，在上面提到了本作的游戏系统很简单，为什么又具有深度呢？答案就在于本作的调合系统上。玩过工作室系列作品的玩家都知道，在玩家调合出来的物品中，使用部分低级物品的效果甚至比高级物品的效果更好。原因就在于物品的主效果和特性上。在游戏中玩家调合物品时不仅仅要看物品的等级，还要充分考虑素材物品所附带的特性、品质、等级、类型值等数据，只要缺少了其中的一项，就很有可能导致最终制成的道具无法发挥出最强威力。因此，要想真正体会到本作的精髓，就需要深入了解各种不同特性的作用，以及所调合物品的主效果。只有通过将几种特定的特性组合起来作为道具的特性，才能制成最强的道具。下面就举几个例子说明一下：

最强武器的攻击力相当了得，看着不断冒出的天文数字，成就感也油然而生。

1. 装备：本作中的装备可以说是起到了举足轻重的作用，装备好坏的差别在后期的 BOSS 战中表现的尤为明显。地主试过在 30 级左右的时候挑战"森の大精灵"，第一次挑战的时候身上没有强力的装备，装备等级在 5 级左右，被 BOSS 打的毫无还手之力。第二次挑战时则换上了最强的一套装备，在"森の大精灵"出手之前就能够将它打倒。挑战后期的 BOSS"黒き永远の女神"也是一样的，若玩家只有一般的 10 级装备，玩家必然会感觉到吃力，因为她的每一次攻击都极具攻击性，稍有不慎就很有可能直接团灭。如果拥有一套最强装备，甚至不使用回复药都能够打倒她。由此可见本作装备的重要性。

2. 消耗道具：先说攻击类的道具，"たたかう魔剑"在游戏初期就能够调合了，此时玩家调合出来的"たたかう魔剑"对敌人造成的伤害量甚至连 100 都不到，而到了后期，利用高级的素材和特性，甚至可以使道具的伤害上 5000。同理，玩家在初期调合出的回复道具"エリキシル剂"的回复量可能连 100 都不到，而后期可以利用带有高级特性的素材调合出具有回复所有异常状态、战斗不能、MP、LP 以及大量 HP 的"エリキシル剂"。凭借着这一点，本作的耐玩度还是很高的。



有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 地主

崩溃时刻：当笔者抱着小试一下的心理，拿着 2 周目制成的最强装备前往 DLC 迷宫，在艰难地用普通攻击清了第一层的所有杂兵之后前去挑战 BOSS。由于没有带回复药品，在 BOSS 的三轮攻击之后便被送回了老家……顺带一提，DLC 迷宫共五层，每往上一层 BOSS 战的难度都会提升一个档次，至于最上层的 BOSS 么，就留给各位玩家亲自体验了。

第一人称的《MGS》

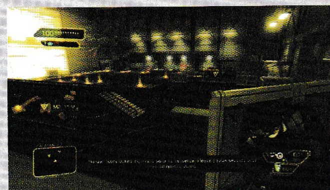
杀出重围 人类革命

Deus Ex: Human Revolution

机种 PS3/X360 厂商 Square Enix 类型 动作射击 发售日 2011 年 8 月 23 日

赛博朋克这一风格在科幻作品领域拥有着为数不少的作品，但奇怪的是，在游戏领域当中，使用这一题材作为背景的游戏却并不多。玩家们或许会提起科幻大作《质量效应》系列"，但实际上那部描述银河系当中各个种族之间联手对抗侵略者的角色扮演作品，从风格上来说，是和《星球大战》类似的太空歌剧。严格来说，倒是最近描写纳米战士对抗章鱼外星人的《孤岛危机 2》跟赛博朋克有点沾边，但也仅仅是沾边而已，要提起这一风格近期的优秀作品，就非《杀出重围 人类革命》莫属了。

本作提供的游戏乐趣，并不像一般主视点射击游戏般地，集中在精彩的大场面和优秀的射击手感上，而是试图用多元化的游戏方式，和丰富的游戏内容，来向玩家们展示出一个既有颓败堕落一面，又有先进辉煌一面的未来世界，就如



游戏中两种主要的色调：黑色与金色一样。在游戏当中，玩家可以在进行主线任务的同时，探索游戏中的城市区域，里头不但隐藏着各种密道，还有各种实用的道具、增加经验值的书本和关于故事背景的文档存在于各个角落当中，等待着玩家去发掘。在掌握了黑客游戏的诀窍并提升了相应的技能后，玩家还可以尝试着去黑掉城市中每一家公寓的门锁，跑进别人家中洗劫一番，感觉可比一般角色扮演游戏中大摇大摆地跑到别人家中翻箱倒柜刺激多了，不过可要小心怒气冲天的主人冲进屋中跟玩家算账哦。

《杀出重围 人类革命》虽然有着类似沙箱游戏的城市设定，但从本质上来说，它还是一款攻关游戏，游戏中的好几个关卡都是相对封闭的区域，玩家必须要在这个区域当中达成目的才能够离开。不过关卡的设计理念和城市相仿，在看似有限的空间当中，实际上隐藏着数条路线供玩家选择，既可以端起武器杀出一条血路，也可以偷偷摸摸地靠着掩体从敌人身边潜行而过，但最聪明的，自然还是找到那些被封闭在各种可移动箱子后方的通风口和暗道，猫着身子静悄悄地躲过大部分敌人的巡逻路线，如同一个幽灵般地来去无影，不引起半点不必要的注意。游戏本身所提供的游戏方式是如此地丰富有趣，只通关一次是绝对无法完全体验到的，想要认识到本作的魅力所在，玩家们不妨选择用不同的风格与升级路线来尝试攻略同一个关卡，截然不同的过程肯定不会让你感到腻味。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 FAN

囧雷时刻：在欣赏过底特律街头女子的性感身姿后，我充满期待地来到了上海横沙城，迫不及待地寻找咱们神州大地上的倩影，果然，在离停机坪不远的楼梯处就让我碰到一个，刚靠近，对方突然就开口说道："春宵一刻，可值千金。"……现在可是 2027 年，这位小姐你是从哪个朝代穿越过来的？

组建自己的骑士团，为了国家的繁荣而战吧！

圣骑战史

グランナイツヒストリ-

机种 PSP **厂商** MMV **类型** 角色扮演 **发售日** 2011年9月1日

首先接触游戏后给我带来的感觉就是“神”，这个“神”体现在很多方面，游戏的育成系统颇有味道，顿时让我想起了“《女神侧身像》系列”那种为神界上传战士的时光，可以说使我小小的怀旧了一把，此为其一；其次，游戏的人员成长和配备完全不受缚于游戏本身，而是可以根据玩家的喜好随意搭配和培养，这么做就给了我们玩家更大的游戏空间，使游戏的耐玩度大大加强，此为其二；最后，游戏育成模式的整体流程以任务模式展开，并逐步加大任务难度，使得培养人物不再那么无聊，可以给人无限挑战的动力，此为其三。总的来说，这个“神”字大多表现在育成模式的可塑造性上，相比于单线剧情的RPG，这样的育成型RPG可谓是别有一番风味。



当看着自己辛辛苦苦培育的骑士团可以换上更强装备的时候，自己的心中怎一个“爽”字了得！

再来说说本作的职业特色，游戏虽然分成了三个国家，但是职业是共通的，从女武神、重战士到魔法师、猎人等职业应有尽有，每个职业都有着不同的职业特色和职业技能，这给我们创造了无限可能性，让我们组建骑士团时可以有更多选择的可能；此外，不同的人物还具有不同的性格特点，使得即使是同一职业也会产生不同的能力分歧，使得即使使用4个相同职业也可以进行不同的战术配备，真是大大增加了游戏战略性，十分考验玩家们的头脑。

女武神精彩的开场追击，使得敌人后方的薄弱单位瞬间暴露在我方面前，华丽而震撼！

最后来说本作的重头戏——“战争模式”，玩家在育成模式辛勤培育骑士就是为了送他们到前线的战场为国效力，而这个战场并不是单一的“死战场”，我们可以通过联网让战场数据每周进行更新，这样我们就可以和世界各地的玩家进行战斗了，同时还可以查看每个国家的领地、人口等数量，可以说是给了玩家培育角色无穷的动力。在国战的时候我们可以亲自操纵自己培育的骑士进行战斗，当然也可以设定自动战斗，这样省时又省力，不过需要注意的是，如果一名骑士被送上了战场那就注定不能回归了，这点和《女神侧身像》也非常相似，所以投入战场时我们必须仔细斟酌，要知道那些都是我们辛辛苦苦带出来的兵，有舍不得也有不忍！



才不相信巨乳萝莉才是萌点呢，阿瓦隆的女王同样巨乳，虽贵为女王身分，同样是萌点十足啊！

其实本作如果可以深入玩进去的话还是一款很不错的作品的，虽然走的是传统RPG的道路，不过里面攻击模式、行动模式的创新都是显而易见的，希望这样的游戏以后可以多一些。

有爱度 ♥♥♥♡ **点评人** 宇宙

震撼时刻：几日没联网忽然更新发现阿瓦隆居然打下了联邦这么多领土，果然巨乳女王的魅力是无穷大的啊！

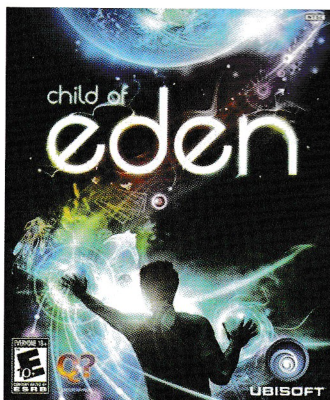
感官上的多重冲击

伊甸之子

Child of Eden

机种 PS3/X360 **厂商** Ubisoft **类型** 射击 **发售日** 2011年6月14日

《伊甸之子》是由著名游戏制作人兼音乐人的水口哲也以“独一无二”“惊喜创新”“丰富多彩”“美丽漂亮”的制作理念而倾力打造的一款带领玩家进入到千变万化的细胞网络中，并同时在视觉与听觉上造成多层冲击的多感官音乐射击游戏。本作不仅使玩家获得了充满想象空间的娱乐体验，其美轮美奂的绘图和独特的电子音乐风格更是次世代感官体验的里程碑。游戏的操作简单明了，除了传统的手柄操作外还对应Kinect体感操作。在体感操作下玩家将全身心的与游戏中的世界融为一体，化身为“杀毒工具”的玩家将通过身体的移动来改变视角、挥舞双手进行锁定与射击以净化意图入侵“伊甸园”的未知病毒。



游戏性 & 耐玩度

游戏性直接由玩家选择用Kinect还是手柄而决定，游戏最大的亮点就是用Kinect来进行体感操作。如果你选择用手柄的话，那就要一直按住A键来锁定8个目标，只有在射击的时候才能松开。用体感操作的话，只需要对着一群敌人挥一挥手臂就能快速锁定并且开火。你的每一个动作都能非常灵敏地被传感器捕捉，一切感觉都非常的流畅、自然。不过，追求高评价的话还是建议用准确性及稳定性都相对较高的手柄来攻关。本作是否耐玩也完全取决于玩家的选择，如果你要全奖杯/成就收集，那么50小时的游戏时间基本是少不了的；反之，假如玩家只想感受一下游戏的魅力，由于难度的选择不会影响到结局的走向，因此Normal或者更简单的Feel Eden难度都可以说是为此类玩家专门设定的。



难度设定

正如上面所说，Normal和Feel Eden难度都是为了轻玩家准备的，而通关后解锁的Hard难度则面向喜欢挑战自我的核心玩家，Hard难度中，病毒对我方造成的伤害×2，原有病毒的种类和配置不变，但某些区域会增加新病毒；病毒的体力上限增加（这表示有更多的机会发动连锁攻击），子弹的密集度也比Normal时的要高，上述的变动意味着稍有不慎，玩家即会迎来Game over，这一点在Passion章节尤为明显。Hard难度通关其实并没有想象中的难，游戏的真正难点在于取得金星评价，金星评价的基准是在章节中取得800000分的前提下达到100%的净化率，这对玩家的操作、记忆力、节奏感等等都是极大的考验，一个小失误导致完美连锁的叠加效果被打断又或者是净化率没有达到100%都是家常便饭，能不能忍受着不断袭来的挫败感而达成金星评价，这也是玩家对自身耐力的挑战。

音乐

《伊甸之子》作为一款音乐射击游戏，其音乐很能营造气氛，又充满了电子感。当你在净化伊甸园的时候，背景音乐不仅仅是为了填补空白，每当玩家发动完美连锁的时候，都会有特殊的音效反馈给玩家。值得一提的是游戏中的所有曲子都是由“Genki Rockets”这个虚拟乐团制作的，主唱是一位来自未来世界的偶像歌手，名字叫做“Lumi”，其虚拟形象就是在伊甸园中受到病毒侵害的那位女子，她演唱过众多曲目，例如《Heavenly Star》《Breeze》《Star Line》等，在国外都是非常有名的，且作为虚拟偶像的身份受到众多歌迷的追捧。比较遗憾的是本作的原创歌曲非常少，流程中玩家所听到的音乐基本都是该乐团以往曲子的混音或重制版。

有爱度 ♥♥♥♥♡ **点评人** 狼来了

悲剧时刻：Hope挑战关进行到20分钟左右的时候，以无伤+无保险消耗一路杀到了LV9，神经处于紧绷状态的狼见画面中没有动静，于是赶紧放下手柄擦擦手汗，此时画面中开始出现杂兵，狼一心急便不小心把手柄摔到了地上，用最快的速度拾起手柄后，屏幕已经进入挑战失败的结算画面了……

时间就是勇者的生命！

勇者 30 Ⅱ

勇者 30 Second

机种 PSP 厂商 MMV 类型 角色扮演 发售日 2011 年 8 月 4 日



所有冲着这是一款 RPG 而去玩《勇者 30 Ⅱ》的玩家们恐怕都会在完成第一个任务后大吼一声“坑爹啊!”，因为虽然从游戏类型上来说，本作仍然可以称为角色扮演，但往常 RPG 当中需要玩家去思考的要素在本作当中几乎完全没有出场的机会，战斗是全自动的，装备、出场同伴和阵型是在任务模式当中无法随意更换，华丽的必杀技是按几率触发的，甚至连道具都只能带一种，惟一能够算得上有所保留的经典要素，恐怕只剩下宏大的剧情这一项了。从本质上来说，这其实是一款刺激度十足的动作策略游戏。

比起前作，《勇者 30 Ⅱ》几乎是毫无保留的继承了一切让这款游戏变得如此独特的要素，关卡的时间被限制在 30 秒，玩家需要通过不断地打倒敌人来提升自己的升级，直到能够挑战魔王为止。但在一些细节上，本作还是做出了改进。最典型的一点就是本次的故事不再是被分割为一个个独立关卡进行，而是被分为了五个章节，每个章节当中，玩家都可以操纵着游戏角色在一片片大路上行走，当玩家处于非任务模式时，其实游戏本身非常有传统的 RPG 味道，玩家可以打开整备界面更换武器、防具和必杀技，查看自己的属性，选择队伍当中出场的战友，并且选择最为适合的阵形。但这一切都只是为了任务模式做准备，一旦到达任务模式区域，前文所述的那些功能都会被关闭，游戏也会重新进入到其核心游戏内容当中。

本作的故事跨度非常大，章节与章节之间相隔了几百年，惟一可以算得上贯穿其中的只有帮助玩家回卷时间轴的时之女神了，值得一提的是她的爱财程度也是历经千年考验也始终不变，不但在每关当中为玩家回卷时间轴的收费一次比一次贵，还会在勇者金币不足时怂恿勇者典当身上的装备来换取服务，时候一到，玩家就不得不操纵着脱得只剩一条底裤的勇者和魔王拼命了，实在是令人发指。除此之外，最令玩家印象深刻的应该会是造型古怪的勇者城了，这座可移动的城堡是玩家对战巨型怪物和巨型 BOSS 时必须要用到的建筑——又或者说是载具，其外形也是极其恶搞，上端就是各个勇者城部件堆叠起来，下端则是典型的机器人腿部，头重脚轻却还能使出华丽的终结技，实在让人哭笑不得。



对于希望玩到一款角色扮演游戏的玩家来说，本作或许并不能符合他们的要求，但对于想要玩到一款有独特创意的游戏的玩家来说，本作的素质绝对令人满意。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 FAN

惊险时刻：时间只剩下一秒左右，离村庄还有十万八千里，勇者的 HP 也只剩下 1，连奔跑都无法发动，怎么办? 这时我急中生智，立刻和附近的怪物开战，只有 1HP 的勇者在和敌人碰上瞬间就立刻被打飞到关卡起点，我操纵他马上冲进村庄，定睛一看，时间只剩下 0.12 秒……

是进化还是倒退

战国无双 3 帝国

战国无双 3 Empires

机种 PS3 厂商 Koei Tecmo 类型 动作 发售日 2011 年 8 月 25 日

我曾经反复在各种媒体上提到过：光荣的游戏系列，讲究的是代代都有变化，而非进化。也就是说，新作和旧作相比肯定有很大不同，但未必会更优秀。

“《帝国》系列”始于《真·三国无双 3》，如今也有七八年历史了。这个系列的动作要素向来参照于对应的正篇，而策略系统则丰富多变，到了《战国无双 2 帝国》，已经相当成熟。虽然和《三国志》比起来尚有不足，但也具备了策略游戏的基本要素。

《战国无双 3 帝国》以箱庭式内政为卖点，一说到这个箱庭式内政，很容易让人联想起《信长的野望》。加上两者同为日本战国题材，无疑让人感觉这回游戏的策略部分又有大幅加强。不得不说，这个系统看上去确实相当吸引人，尤其是对那些对历史策略游戏略懂皮毛的人来说，简直是具有相当大的杀伤力。

但实际上呢? 这个箱庭式内政虽然有趣，但论策略性的话别说比不上《信长的野望》，就连“《帝国》系列”的前几作都有所不如。设计者将一个势力的数据划分为收入、兵力上限、兵力回复、治安上限、治安回复、人口、幸福度，提升全靠建设对应的设施，简单粗暴。没有粮食的概念；没有征兵，兵力补充靠自动；幸福度等于民忠，但平时只影响“违章建筑”的出现几率；人口影响设施上限；治安则是对全数据有个补正。



如果光是建设设施，倒也不算什么大问题，不过游戏为了照顾新手，规定所有的设施都可以随意移动，而且移动不消耗命令数。另外无论玩家的势力有多大，这城下町始终只有一个，这就比《元朝秘史Ⅳ》里的“铺路”可差太远了。当然，设计者这么设计并非能力不足，他们只是想让游戏玩起来更加轻松愉快而已，只是这策略性就大幅下降了。



虽然内政被简化了，但是军备、外交被简化得更厉害。外交只剩下同盟和毁约，连胁迫、官位这些日本战国特色设定都没有。军备方面，依然是调动军队不消耗任何东西，而且这次战斗还不能委任，场场都要手动控制，真是历史的倒退。回合之间的随机事件也大幅降步，这回就剩下武将加入、他国登用了，什么天灾人祸你是样样都看不到。

综上所述，本作打着强化内政的旗号，实际上能做的事情还不如前作，只是把简单的内政搞复杂化了。这让我这个“《帝国》系列”的老玩家以及光荣策略游戏爱好者情何以堪。所以本作的白金耗时也堪称系列之冠，要知道此前本系列完美的时间大都在 10 小时之内啊!

不过呢，说到底本作还是个动作游戏，其瞄准的用户群就不是我这样的人，所以称其为失败作也不合适。好不好就让销量来说话吧!

有爱度 ♥♥♥ 点评人 纱迦

快乐时刻：和策略游戏一样，游戏的乐趣在于一开始逐渐发家的过程，真正到了快统一日本的后期反而会觉得无聊。幸好游戏还准备了数量繁多的武将对话，这其中固然有一些符合历史的事件，但大部分都很无厘头，要想收齐还真要些时间。

2012

天启：末日之门与门的另一侧

万物有始皆有终。

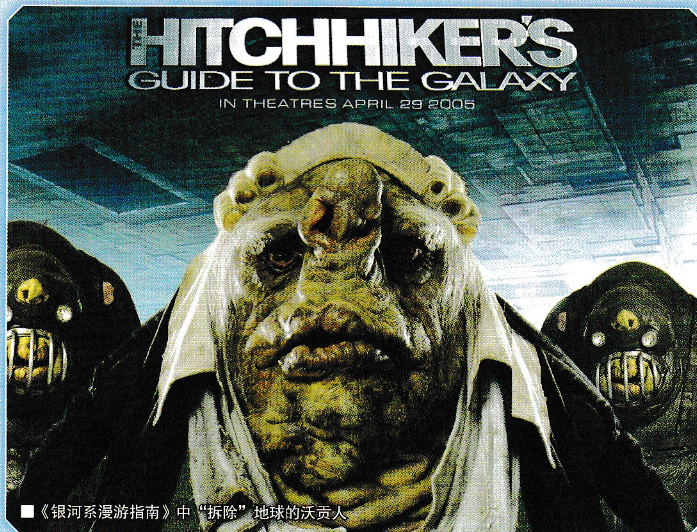
——《黑客帝国 3：矩阵革命》

世界上没有一个地方不实在存在鬼魂作祟的奇谈，没有一种宗教不去尝试勾勒死后的世界，也没有一个人从来不曾思考过死亡对他的影响。即便有“不知生，焉知死”这种无奈的逃避，但或早或晚，我们无法不正视死亡，也无法不接受死亡。正如厄休拉·勒奎恩在著名的《黑暗的左手》中所写：在人类短暂的生命当中，仅有一件事无论何时何地，都是绝对可知、肯定无疑、不可避免的，也只有一个针对人生的问题是能够立刻给出答案的，而所有人的答案都完全一样，那就是——人人皆有一死。

然而，假如将无数个、无数代人类叠加在一起，事情又会发生奇妙的转变：个人聚合为民族和国家，个人的创造和思维升华为一种被称为“文明”的东西。经不同种族之手缔造的文明，远比任何一个单独个体的生命周期来得长久。可是，万物有始皆有终，无论多么辉煌的文明，依旧会像人一样，经历诞生、成长、鼎盛、衰老与死亡，有时是消逝于其他文明的冲击之下，有时是湮没于漫漫时间洪流之中。这些，在人类并不太长的历史之中，已经发生过很多次。在各种文明越来越趋于大一统、在“人类文明”这一总结性的概念每天都会被提到无数次的今天，尽管不像“人终有一死”这样有绝对肯定的答案，但也没有任何理由不能猜测——我们这颗星球上所有曾经存在或即将诞生的文明，也都会像我们本身一样，有油尽灯枯的那一天。神话中、典籍里所危言耸听的“世界末日”，都不完全是物质意义上的“世界”的消失，大陆或许会被洪水淹没，天空会被黑暗笼罩，但世界本身没有分崩离析，只有筑造和建设世界的生命消失了，“文明”消失了。没有“文明”的世界，就像没有灵魂的躯壳，浸淫在史前时期蒙昧的黑暗之中。至少，从人类的角度来说是如此。

然而，假如情况刚好相反——地球（也就是世界）毁灭了，无论是很喜感地被当做“违建”强制拆除（《银河系漫游指南》），或者是被超新星爆发、小行星撞击毁于一旦，只要仍然有足够数量（或者关键性的那一两个）的人类活着，只要我们有力量逃过一劫，离开支离破碎的家园，到深远的星空去寻找避难所，似乎就仍然不能算作“全灭”结局。文明的火种没有熄灭，总有一天会重燃。而即使地球已满目疮痍，人类也终有重归故里、一切从头来过的希望。

于是，正如我们摆脱了童年的无忧和青年的自傲之后，就会开始思考死亡的种种相关，人类从上古时代，就对于末日的来临，有着种种猜测。在那个完全谈不上什么“全球化”的



■《银河系漫游指南》中“拆除”地球的沃贡人



■人类消失后的世界

时代，不同地域的毁灭猜想流传下来变成了所谓的“末日神话”，而它们之间却惊人地相似。《圣经》和犹太教经典都提到过“大洪水”和“方舟”，北欧神话有战乱之后的诸神的黄昏，中国有共工撞不周山和女娲补天，古埃及有母狮女神塞克荷迈忒的大屠杀。除去宗教的意味，基本上便是自然灾害、战争与人祸（在神话中一般是“神”祸），或者其上三个因素的综合。究其根本，当然是古代人类对抗灾难的能力较差，加之对很多自然现象的不理解，而归为鬼神发怒、降罪于人。现代科学研究基本上证实了《圣经》中的大洪水的确曾经在两河流域发生，但很显然并不曾造成全灭性的打击，而幸存下来的人也顺便正好自称为受神眷顾，怀着一种被选中的使命感，着手重建家园。这些都是我们现在所谈论的天启的早期版本，而其过程并无本质区别。

除了“人类补完计划”（《新世纪福音战士》）这种变态的东西之外，无论从哪种角度而言，我们所讨论的“末日”都不是完全的终结。没人喜欢全灭。正如我们不仅关心自己怎么死、什么时候死，也仍然会为“死了以后要发生什么”而困惑，从而引发无数猜想。世界毁灭是集体性、宏观的死亡，我们在想象满世界的天崩地裂、鬼哭神嚎之余，当然会思考，大灾祸过去之后，这颗行星上还有没有人类幸存？他们是如何逃过一劫的？他们还有多少人？他们可以担当重建文明的重任，还是就此沉沦，永劫不复？正如电影《木乃伊》所言，“死亡只是一个开始”，末日也很可能只是一个开始，一个新世界的开始。那个世界或许仍属于人类，更有可能是其他物种的重大机遇（《人猿星球》）。假如六千五百万年前恐龙没有灭绝，就不会有哺乳动物崛起的空间和机会，智慧的火种易主他人，身被鳞甲，从蛋里孵出来的恐龙人就会代替我这只灵长目的裸猿，坐在电脑前写这篇文章。

当然可以展望这种“有趣”的前景，很多前辈已经这么做了，比如纪录片《人类消失之后》。不过，出于人的自负和自我中心主义，绝大多数的“后末日”之作，仍然把视线集中在劫后馀生的人类自己身上。而且，除开少数世界观体系完整的故事，末日发生的原因和经过，在很多作品中几乎都被刻意淡化了，有些甚至完全不加提及（比如《末日危途》）。展现在我们面前的，只是一片饱经磨难的土地，和彻底解体的社会体系。全球性的天灾摧毁了人类已高度发达的物质文明，将一切打回石器时代，没有水，没有电，没有互联网，没有远程通讯。号称征服了地球的人顿时变得渺小、脆弱、愚昧，束手无策，寸步难行。面对严峻的生存压力，人们往往很快就抛弃了文明社会的道德和法律约束，变成比兽更野蛮、更狡诈、也更危险的生物。在下一顿饭不知在何处，每天都可能是存活于世的最后一天的末法时代，理想、希望、信仰和爱，都变成了遥远飘渺的海市蜃楼，只有得到手的才是唯一的真实。且不管这些故事的结尾如何，天启发生的原因，到这个地步，无论是对故事中的主人公，还是身为旁观者的我们，都不再重要。此类“后末日”系作品，着眼点基本上都是“末日”的喻言式意义，以及由人性沉沦所引发的第二次末日——文明的毁灭。我们需要思考的不一定是面对“末日”，自己可能采取怎样的态度。每一次灾祸，每一个困难，都是考验人性的试金石，都是《圣经》中一定会到来的最终审判，末日仅仅是其中的集大成者。

不过，更多的时候，比起幻想中的“后末日”时代，我们还是更关心末日究竟是怎样发生的。理由很简单——毕竟没有人喜欢经历天启。只有了解前因，才知道后果，才能找到趋利避害的方法。

末日的成因无外乎分为外来打击和内部解体两大类。前者很单纯，所能想象出的基本上只有外星人侵略和天体灾难（陨星撞击、超新星爆发等等）两种。后者就比较复杂了，由于人类活动的多样性和无计划性，带来的后果往往是难以预料，甚至难以想象的——仅仅三十年前，温室效应还是个新鲜名词，人们从不相信开车会使地球的冰盖融化、海平面升高；电冰箱诞生四十年后，才发现它的制冷剂是臭氧层的致命杀手；核子危机在冷战时曾经一度是人们心中最浓重的阴影，那个时代诞生的所有末日猜想，几乎都夹带着全面核战的鬼魂扑面而来（《北斗神拳》《守望者》）。而如今，冷战已经结束二十年，我们的生活依旧时常受到核泄漏的骚扰和威胁。

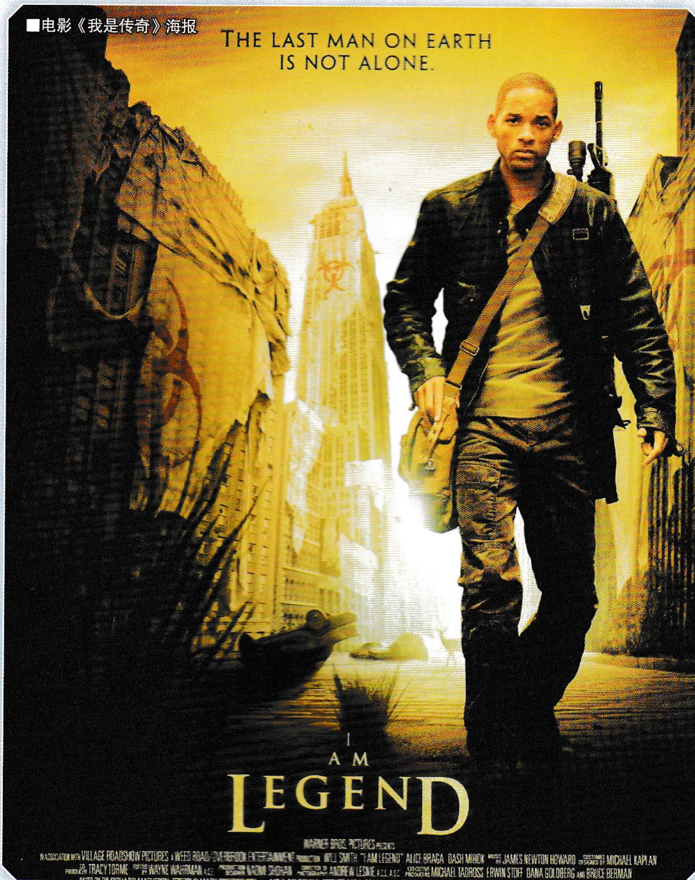
人类世界在过去的一个半世纪中改变得太快。数万年的狩猎生涯，几千年的播种收获，然而却几乎是一夜间迈进到蒸汽时代、电气时代、原子时代。人类存在于地球也已数十万年，而直到一百年前我们才学会使用电，五十年前才了解到原子能的巨大潜力。由于电脑的发明和使用，人类才最终能够摆脱地心引力，从另一个世界遥望自己的家园。而计算机正式从NASA的实验室步入寻常百姓家，也就是近二十年的事而已。你能够想象吗？这就好像在看一部忽然之间以300倍速快放的电影，五光十色的画面叫你头晕目眩，根本休提理解故事的内容。

人类对于自己的力量，自己改变世界的能力，此时正有这种晕眩的无力感。我们从未像现在这样强大，但又从未如此迷茫。污染、战争、新型疾病、环境失调，每天我们接收到的都是更多的混沌，更多的不确定。按照物理学的说法，熵在迅速积累，而且其改变不可逆。情况在一个地区好转，却会在更多的地方恶化。生活在这样一个年代，我们甚至比核战阴影笼罩下的冷战时期居民更悲观，更没有安全感。因为，显而易见，天启的方式现在变得如此多姿多彩——气候的剧烈改变可以摧毁很多繁华的大城

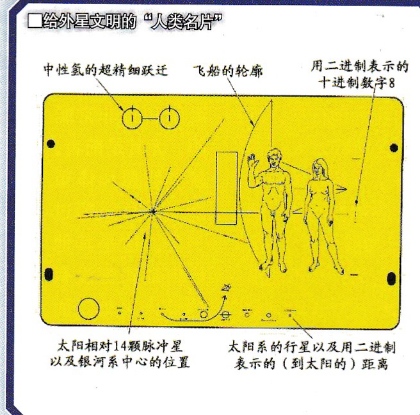

■全面核战

市（《后天》），或者干脆把地球整个化为泽国（《水世界》）；迅速传染的变异病毒令《圣经》中“死人将行走于世”的谶语成真（《我是传奇》、《行尸走肉》，各类僵尸片）；人工智能自行进化，揭竿而起，对它们的创造者大开杀戒（《终结者》、《黑客帝国》）；垃圾堆积如山，把人类给挤出了地球（《WALL-E》）；甚至于不明原因的繁殖中断（《人类之子》），突然获得生命、开始猎杀人类的植物（《三尖树在行动》），自地下矿坑苏醒的巨龙（《火龙帝国》），都可能是我们这个脆弱文明世界的终结者。

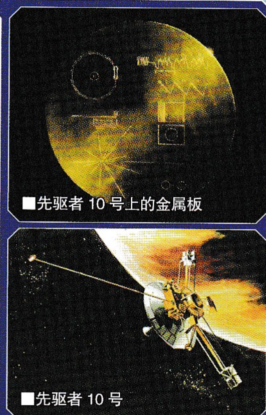
但是，最悲观的论点并不关心以上这些充满好莱坞气息的戏剧化转



■电影《我是传奇》海报



■给外星文明的“人类名片”


■先驱者 10 号上的金属板

■先驱者 10 号

变。正如恐龙的灭绝其实是在相对漫长的数千，乃至数万年间慢慢发生的，我们的末日也不大可能一夜之间降临，“人祸”总有一个量变到质变的过程。光明的一面是，很多人已经警惕到了我们的所作所为越来越危险，而且致力于改变这一切。糟糕的另一面是，在好的努力无数次湮没在迅速恶化的大环境之下时，人们开始提出一种令人齿寒的观点：为什么其他“非智慧”生物，都本能地懂得如何与自然和谐相处？为什么只有号称征服了地球的我们，巧取豪夺、肆意浪费，蹂躏自己有限的生存环境和唯一的家园？难道文明的特性就是如此？难道智慧真的是神之乐园中的禁果，食之将会给人类带来无可避免的毁灭？

反讽的是，文明的“自毁性”，这个极致悲观主义论点，其实是在探索所谓的“地外文明”的过程中，由一些科学家提出的。二十世纪六十年代左右，随着美苏两国宇宙计划如火如荼的开展，人们在认真思考地外文明的存在问题之外，第一次着手有计划性地监听星空中的特定目标，并向它们发射长射电波讯号。到 1972 年，著名的先驱者 10 号太空探测器携带一枚可以代表全体地球人的金属“名片”，第一次向太阳系外飞去。在那块具有划时代意义的金属板上，有男性和女性人类的绘画，太阳系和地球在银河系中的相对位置，以及用图示表示的氢原子的自旋跃迁（用以说明我们已了解宇宙的主要组成）。现在，我们已和距离地球 145 亿公里的先驱者 10 号彻底失去了联系，至于它最终能否被智慧生命获得，后者又能否破解金属板上的内容，并且有兴趣和我们进行联络，这些问题，不仅这一代人不会得到答案，或许永远都无人知晓这个“漂流瓶”的下落。

迄今为止，我们花费了太多的时间和精力应付那些叫人焦头烂额的

TIPS 1 宇宙文明等级划分

上世纪 60 年代，前苏联科学家卡迪谢夫建议，按照技术社会利用能源的方式，将文明分为 I、II 和 III 三种等级，这种分法已被广泛接受，在 PC 游戏《星际争霸》中也能看到。

类型 I 也叫做行星级文明，既有能力建设、改变所在行星的环境，充分利用所居住的上面的能源，完全了解行星的结构，不再会受制于一般类型的自然灾害，如旱灾、地震、海啸等等。换言之，就是完全驯服了自己的行星。人类目前只能算“准行星级文明”，离制服地震这种事情还遥远得很。

类型 II 叫做恒星级文明，顾名思义，可以任意使用所在行星系主星的能源，同时也包括可以开采利用行星系中任意其他行星的能源。想象一下，到那时人类已经完全无惧所谓的陨星撞击，一发星际核聚变导弹就能解决问题。我们可以操控太阳风，利用耀斑爆发获取能量，甚至能够遥控太阳的化学成分以改变生物圈的进化速度。而太阳系八大行星及其附属行星上的环境也早已被改造得适宜人居，建立了繁荣的人类聚居地：——HI，我下礼拜要去木卫二上看水族表演哦～～！

类型 III 便是最高阶的星系级文明。搞定了自家的恒星和行星们，下一步就要向更广阔的空间进发了。星系级文明能够随意跨越恒星间动辄数千数万光年的距离，能够深入大星团的核心获取能源，可以在黑洞上架设发电厂、利用它处理垃圾……（什么东西都是有去无回，非常方便啊！！）这样神奇的文明已经摆脱了我们所能够想象的极限——他们可能不再有我们熟悉的人生，不再有生老病死。个体的寿命几至无限，大脑机能高度发达，以学习和应对超大尺度与超强容量的信息和知识。他们可能不再有身体，也不再需要原始的繁殖。他们能够穿越黑洞，为恒星的诞生诵咏，赞美超新星的涅槃，掌控时间与空间的洪流，平静地注视着宇宙每一个角落发生的一切。《接触》中在整个宇宙建设虫洞网络的，就是这样一个高度发达的星系级文明。对一个洞穴时代的野人来说，我们现在可以做的许多事情就像神明显圣一样。对我们来说，一个来自星系级文明的生命，就是全知全能、不老不死、超越一切的神。他们或许在远古时代造访过我们，



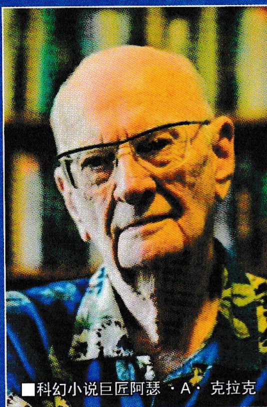
■电影版《太空漫游 2001》

说不定还给我们播下了智慧的种子（《太空漫游 2001》）。他们也许仍在看着我们，以一种不动感情的方式，一种冷静的观察态度。他们不关心你晚饭前是否祈祷过，你死后也不一定能见到他们。不过，对于我这个怀疑论者而言，这样的神还是比较可爱一点。因为，假如我们坚持修炼下去，不要开核战自相残杀，几亿年以后咱的后代子孙也能鸡犬升天！

TIPS 2 缘何类地行星才能发展出类人文明?

对于科学家们为何执着于寻找类地行星，可能很多思维活跃的 SF 爱好者，包括我本人，在没有深入思考之前，都会感到非常不解。地球上的生命尚且如此多种多样，有些物种在刚被发现时，甚至都被怀疑是否存在（比如腔棘鱼）。宇宙中如果还存在别的种类的生命，为什么不能沿着一条完全不同的发源和进化路线，成长为完全不同的文明呢？即使其存在形式和人类截然不同，只要符合生命的基本特征：代谢、繁殖、遗传，以及有智慧的征迹，即使它们生活在木星这样的气态巨行星中，又有什么关系？

这样的生命形式的确可能存在，甚至，如果阿瑟·克拉克写的是真的，我们太阳系的木星上就有这样的生物。但是，一个物种要想进化到能够充分利用能源、发展出机械化文明，继而冲破行星的束缚去探索宇宙空间，没有一定的物质条件是绝对不可能的。比如说，很多科学家认为海豚和鲸非常聪明，尤其是前者，就脑容量和体重之比，甚至超过人类，这是其他任何动物都没有的惊人之处。而且海豚的超声波“对话”模式远比我们想象得复杂，几乎能够认定这是一种语言系统。语言是智慧生命的独享，为什么海豚没有建立文明，统治地球呢？答案在于，当它们的祖先放弃陆上生活，重新回归大海时，这个机会就永远地丧失了。为了适应高摩擦力的水下生活，它们的四肢和身躯变为流线型，可以高速游泳，却无法进行任何精密操作和制造。而海洋中也永远不可能发现和利用火。同理，木星中的生命（如果存在），在木星高浮力和相对低密度的全气态“海洋”中，其身体构造一定非常松散，几乎是一堆气泡的结合体。那颗行星上也不存在任何固态的东西，就算木星生命有办法不利用机械就进入太空，他们的身体也绝对承受不住加速度带来的超重，在飞出去之前就解体了。


■科幻小说巨匠阿瑟·A·克拉克

退一万步说，假如真地有一种和我们截然不同的文明，由一种完全走另一条进化道路的物种建立起来。就算二者相遇了，不要说交流，互相可能甚至意识不到对方的存在——如果你是一种没有视觉和听觉的生物，人类的语言、外貌、表情、文字、乃至整个世界，对你来说都没有什么意义。对一条生下来就没有眼睛、从不知红绿黑白的盲蛇，你怎样解释颜色的存在呢？

“国际事务”，与地外文明联系看上去只是一个浪费钱又极不现实的玩意儿，只有一小撮做白日梦的人对此兴趣十足。但正如卡尔·萨根在他的长篇小说《接触》中所提出的：寻找另一个文明，不仅仅是因为我们在茫茫宇宙中感到孤独无助，更因为人类对自己的未来怀有根深蒂固的恐惧和迷惘。张爱玲曾经写道：“……时代是仓促的，已经在破坏中，还有更大的破坏要到来。有一天我们的文明，无论是升华还是堕落，都要成为过去。如果我最常用的字眼是‘荒凉’，那便是因为思想中永远有这种惘惘的威胁。”尽管她所指的并不全是我所说的“文明”，但其表达的感受是一致的——一种关于毁灭的“惘惘的威胁”感，无时无刻不纠缠着我们。人类文明就像一个刚离开摇篮的孩子，蹒跚学步，却没有一个长者来扶掖和帮助。摔倒一次，或许就会永远爬不起来。萨根在小说中借女主人公爱丽·艾洛维之口，道出了面对比我们更高级的文明之时（详情请见 TIPS1：宇宙文明等级划分），全体人类都渴望得到答案的问题：“文明究竟会不会自我毁灭？你们也经历过和我们一样的困境吗？你们又是如何摆脱它的？”


■外星图景

然而，鉴于目前一切寻找同伴的努力都没有任何结果，文明自毁性又成为了热议的中心。当然，我们很清楚，要在几十亿光年范围内的宇宙寻找小小一颗类地行星（只有类地行星才能发展出类人文明，也就是可以和我们进行交流的文明，详情见 TIP2：缘何类地行星才能发展出类人文明？），困难程度远超过大海捞针。且不谈我们的射电讯号能否正好发往正确的方向，被另一种生命接收到，我们还必须考虑，在讯号到达一个可能产生智慧文明的行星时，上面的生物是否已经进化到能够接受讯号的程度？另外，也不能不想到，或许这颗行星上的文明已经自我毁灭，我们的问候短信来得晚了一步……经过一些粗略的计算，剔除不适合人类居住的行星、尚未达到足够科技水平的行星、业已荒芜的行星，剩下的数字是惊人的：


■电影《接触》

1（详情请见下一页 TIPS3：德雷克方程详解）

眼下能够与我们进行交流的文明，整个银河系只有一个（注意，此处说的是银河系不是整个宇宙，宇宙过分广袤，超出了可能用射电波进行联系的范围）。假设适宜人类居住的行星均匀分布在星系中，那么平均两个行星之间的距离大约为 4600 光年，射电讯号往返所需的时间便是 9200 年——我们的太空时代存在的时间还不到这个等待期的百分之一！

在小说《接触》中，女科学家爱丽的科研小组无意间接收到了来自织女星方向的神秘射电讯号，其中精心隐藏着丰富的内容，包括如何制造一个虫洞旅行器的方法。合几国之力，人类造出了机器，爱丽被选中，作为人类的使者坐着它，经由一条虫洞来到织女星附近，见到了召唤她前来的外星人——尽管后者是以她已故父亲的形象出现的。他们畅谈了很久，当爱丽问出那个“终极问题”，文明是否会自我毁灭时，对方告诉她：类似的虫洞还有很多，遍布已知宇宙的每个角落，就像城市的高速通道。但这些都不是他们建造的，在他们崛起前很久，这些“高速路”就存在了——一个远古的、高度发达的文明的足迹，尽管其自身已经销声匿迹了很久，这些精巧的交通系统仍然能够运转。他们，无名的后继者，发现了这些遗迹之后，便一直管理着这里，同时不断地向宇宙各处的新兴文明发出射电讯号，教他们如何制造虫洞旅行器，指引他们来到文明的伊甸园。

爱丽抬头仰望星空，无数陨星般的光点划过天际，那正是其他文明的信使正向这里奔来的明证。

“对你的问题，我们没有答案。

上古的辉煌文明或许毁灭了，或许只是离开。而某些新兴文明的衰亡，也不可避免，正如你们地球上生命的物竞天择。但是，这个……"

爱丽的"父亲"微笑着对天空中奔流的光河挥挥手。

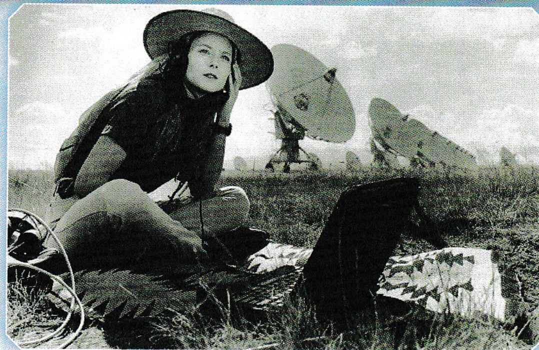
"这条河永不枯竭。"

谁知道呢，这或许是最好的答案。每个人都会死，但人类文明已经延续了几万年。每个文明都会毁灭，但智慧的火种永不熄灭。不知死，焉知生，在明白我们并不孤独，亦不无助之时，微笑着接受"万物有始皆有终"的现实，正是为自己的未来努力奋斗的前提。在《接触》的结尾，因为旅行器上的任何仪器都没能记录下与外星人会面的证据，爱丽的神奇之旅遭到广泛质疑。人们指责她沽名钓誉，大机器的制造也是个骗局。爱丽忍受了所有不公正的责难和对待，回到她当初那个没有前途又默默无闻的工作岗位——监听来自遥远的深空中的讯号，寻找试图和我们对话的地外文明，一直干到退休。



■《接触》中假想的虫洞制造器

可是，改变已悄然发生，曾经一度剑拔弩张的国家之间，因为虫洞旅行器的建造，关系开始趋于缓和。人们在合作中学会了理解和共存，在更广阔的未知面前，只要后退一小步，他们就能看得更远，学得更多。而爱丽每次抬头仰望深邃的夜空，看到繁星如黑丝绒上的金刚钻熠熠生辉时，都会微笑。



▲电影《接触》中，女科学家爱丽在监听来自深空的外星文明讯号

她想起了那条生生不息的光之河。

让我们回到开头，回到《黑暗的左手》，并且用我曾经断章取义的一段话，作为这篇主题沉重，但又不得不直面的文章的结语吧：

——请告诉我什么是可知的？什么是肯定无疑的、可以预言的、不可避免的呢？也就是说，就你我的将来而言，你所知道的那件明白无误的事情是什么？

——是我们终有一死。

——说得对……真的只有一个问题是可以回答的，而且我们已经知道了它的答案……只有一种东西使生活得以继续下去，那就是永恒的、令人难以忍受的不确定性：你永远不知道下一步会发生什么。

TIPS 3 德雷克方程详解

这个计算涉及到著名的"德雷克方程"，1961年由美国天文学家弗兰克·德雷克提出的，计算银河系内科技文明存在量的方法：

N = R × fp × ne × fl × fi × fc × L（《生活大爆炸》里的谢耳朵有提过这个哦，不过是用来计算酒吧里有多少妞儿可以被犹太人和印度人泡到……）

其中N代表计算结果，也就是银河系中存在的、可以与人类进行交流的外星文明数量，其他各项为决定这个文明存在的各种因素。其中包括文明所在的恒星系的状况、其行星本身的情况、行星上生物进化的情况、以及其科技文明的存在时间。

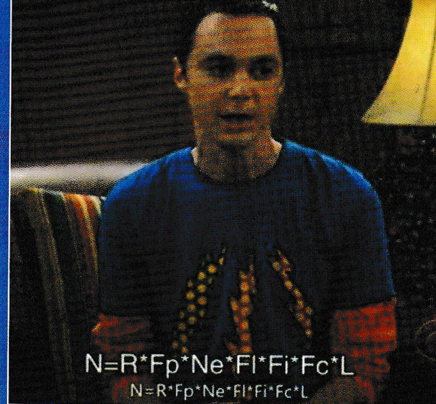
首先，这颗行星肯定不能是一个双星（甚至是三星）系统的行星，因为这种引力平衡是非常脆弱的，时间一长，行星不是被甩出去，就是会落到其中一个恒星上面。即使这个行星系统稳定下来了，行星的运行轨道也必定是极为狭长的椭圆形，而上面将会因温差过大而难以产生有序的生态系统。而银河系，尤其是中心地带，双星系统比太阳这样的单星更普遍，因此银河系2000多亿颗恒星中有五分之四要被剔除，只剩下400亿颗恒星伴有稳定而沿基本为圆形的轨道运转的行星。



■双星系统的行星图景

其次，这颗恒星不能太大也不能太小。过于巨大的恒星，其氢聚变（氢聚变是恒星用来抵御自身引力坍缩的主要手段，也是它们发光发热的源泉）的速度太快，寿命会很短暂。有的大体积恒星只能存在几百万年，就会毁灭于超新星爆发，或者坍缩成黑洞。这个时间对于它的行星上的生命来说，完全不够用来进化和发展。要知道地球存在了45亿年，而有生命的历史也有2亿年。

再下来要考虑这颗行星在其行星系中所处的位置是否合适——众所周知，我们的地球就是因为不冷不热、是太阳系中唯一有液态水存在的地方，才会有生命发源的。距离恒星太近或者太远都不行。只要把我们距离太阳的轨道缩短5%，地球上的水就会全部蒸发。只要我们远离1%，水就会全部结冰。这个伸缩余地真地是非常狭窄的。经由以上三个因素所决定的行星，在银河系中不会超过100万个。



■《生活大爆炸》里的德雷克方程

现在假设这100万个行星上都有生命产生，也都能进化到高级阶段。再假设他们都能solve自己解决文明发展中的各种问题，不会在还没有系统性地探索宇宙之前就分崩离析，不妨"大方"地给他们100万年的科技生命（其实并不算长，想想恐龙统治地球一亿五千万年之久）。但这100万个文明不可能都处于同一个发展阶段，有的文明还是蓝藻，有的恐怕在人类学会说话之前就变成了核弹的灰烬。用40亿年作为文明（包括行星自身，它是文明存在的基础）发展的基数：（100万年 ×100万个）/40亿年 =250个，也就是说目前差不多有250个行星目前在收发射电讯号，可以和我们联系。假如算得更苛刻一点，以我们自己为标准，人类有文字记载的历史大约4000年：（4000年 ×100万个）/40亿年 =1个。

当然这种算法是很不准确的，而最大的不准确因素就在于，我们不知道一个技术文明社会能够存在多久。可能是100万年也可能只是4000年，甚至于只有几个世纪而已。于是，问题的根本还是回到了我们自己——只有我们继续生存下去，才能得到问题的答案。否则，真相的大门将会永远被一把名叫"末日"的锁禁锢着。

每个人都是思想上的疯子，区别仅在于疯的程度而已。



《爱丽丝 疯狂回归》在2011年截止到目前为止所发售的游戏作品之中，的确算不上是一线大作，但论强烈的黑暗风格色彩却也是无人能及的。可能很多玩家都有类似的经验，当我们长大成人之后再重温幼年时所读过的那些美丽的童话，便会察觉到在童话深处所隐藏的一缕血腥味，《爱丽丝梦游仙境》也同样没有例外。表面上，它只是一部嬉闹有趣的小女孩奇幻冒险故事，实际上则包含了数学、哲学、双关语、游戏诗、谜语等众多深奥内容，其故事中的细节设定，例如疯狂茶会、白皇后与红皇后的对决、扑克牌士兵们都成为了后人们在进行艺术创作时所百用不腻的题材。提姆·伯顿大导演心血来潮整出来了一个重回梦境的成人版爱丽丝，令观影者拜倒于他的哥特式浪漫的裙摆下，而由麻辣马所带来的游戏《爱丽丝 疯狂回归》则是将制作人 American McGee 心中那座扭曲的恐怖仙境再一次具象化，同样能够征服那些管不住自己大脑中疯子的玩家，幸或不幸的是，我也是其中之一，笑。

游戏发售后，我就一直想将《爱丽丝 疯狂回归》最为出色的一面——也就是它极具艺术价值的美术设定呈献给读者们欣赏，无奈因为各种原因导致这篇“秘密花园”直到游戏发售3个月之后才能与读者们见面。在这两页的内容中，除了刊登一些游戏中出现过的画面外，更多的是游戏美工们在进行世界观构建时随意绘制出来的画稿。请把它们作为“疯狂梦境”中尚未展示出来的一面坦然接受吧。

▶齐刘海的爱丽丝其实要比游戏中的分头好看很多呢，笑。



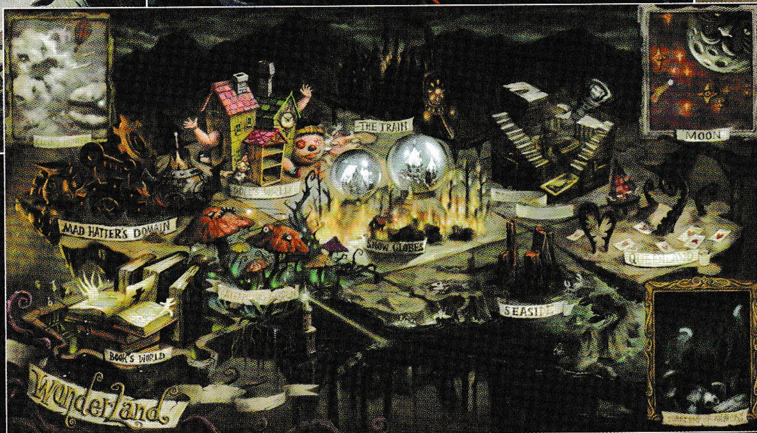


▶从画面的气势感来看，想必这只蜗牛怪曾经是设计出来的BOSS之一，但由于EA从中干涉，最终还是被砍掉了。



▲在狂风席卷下支离破碎的空中城堡。

▲站在通往红心皇后城堡大道前的爱丽丝，前方的柴郡猫不怀好意地笑着。



▶本图是在开发初期创作出的一张世界地图，可以看到，有很多很有创意的场景最终并没有出现在游戏里，蛮可惜的。



▲另一种风格的红心皇后城堡，中间巨大的心形镂空象征着爱丽丝正在逐渐失去的东西。



▲拾取到茶壶加农炮的场景，在《爱丽丝 疯狂回归》中，重力这一物理原则似乎是完全不会发挥作用的。



◀在高高叠起的茶盘与茶杯之间跳跃前进，时不时还要小心滚下的开水，充满惊险刺激。



▲玩过游戏的玩家相信都会对第五章的娃娃屋心有余悸吧，这张全景图是不是更令你冷汗直冒呢？



▲娃娃屋内的家具也基本都是由肢解过后的娃娃残骸拼装成的，设计简直可以谋杀童心。



▲旧上海风格的场景，这个场景并没有出现在游戏中，应该只是中方美工一时兴起下的产物吧。



◀拥有哥特教堂外表的火车，堪称是移动的城堡，绝对霸气侧漏。



铁拳老爷子：日本谐星出位新招







日本的谐星产业竞争激烈，每天都有数不清的谐星在电视节目里搞怪逗乐，为搏出位可谓无所不用其极。

现年39岁的仓科岳文从1995年开始出道，跑了十几年的龙套未有所成，他曾在一次演出后诉苦说因为自己穷困潦倒，不得不向老母亲借钱。为了寻找事业的突破口，他决定穿上奇装异服，以自己喜欢的游戏《铁拳》为灵感，将自己更名为“铁拳老爷子”，他的新形象与三岛平八颇为相似，于是公司经理将他正式更名为“铁拳”，一个新流派的谐星就此诞生！

在日本，每年都会有一批新谐星诞生，他们或者因为某个猥琐的动作而令人印象深刻，或者因为某句经典发言成为流行语。他们的名气瞬间爆发，但是在走红一两年后又迅速被人们遗忘。多数谐星的收入并不高，很多年轻谐星在“学徒期”里甚至是没有收入的，只有那些常年在大量电视节目中露面的老面孔能够和真正的大明星一样享受丰厚的待遇。

铁拳老爷子的成名期是2003到2004年间，那是日本谐星大爆发的一段时间。每个谐星都有一些标志性的绝活，而铁拳老爷子的绝活是用画画的方式讲故事。他几乎参加了所有的知名综艺节目，也出版了自己的畅销书，甚至在Square Enix的PS2恶搞即时战略游戏《半熟英雄对3D》中亮相。最近在《铁拳 血之复仇》的一个新闻发布会上，他自嘲说：“最近我都接不到什么活了。”不过和其他被完全遗忘的谐星相比，他至少还会定期出现在一些节目中，比如每个星期至少会在儿童节目《おはスタ》上露面一次。

今年初，他曾试图打破自己的铁拳老爷子形象——一直拒绝以真面部示人的他在一档午后脱口秀节目中现出真身，但是这次节目平淡的反响证明失去了铁拳老爷子的形象，仓科岳文只不过是观众眼中的路人甲。不过在网上倒是有不少好事者对仓科岳文的真身议论纷纷，许多博客都转载了节目的视频截图，人们都惊呼原来形象狰狞的铁拳老爷子居然是个不折不扣的大帅哥。在节目中仓科岳文坦言对于以真面目上镜，他本人内心十分担忧，但也感到了前所未有的解放感。

这次节目后，仓科岳文只能回到现实，回到只能靠另类与猥琐搏出位的日本谐星界，依然以铁拳老爷子的形象参加各种电视节目与发布会。铁拳老爷子的典型装束与游戏中的三岛平八一样充满暴戾感，而脱下面具的仓科岳文五官俊秀，表情中流露出厌烦与无奈……



铃池静：从十八禁游戏到杀人犯

1999年，31岁的声优铃池静为十八禁PC游戏《Triangle Heart 2》配音，次年的续作她再次献声。在之后十年，她的声优生涯十分顺利，也曾为Capcom等正经游戏公司的众多广告配音。而到了2011年夏天，她却成为一名谋杀案疑犯。



8月中旬，铃池静被警方逮捕，原因是涉嫌杀害年仅3岁的养女。铃池静和他的丈夫、两个亲生女儿以及一个养女住在一起，去年8月，她的女儿在家中楼梯下的储藏室里发现了被殴打致死的养女。铃池静声称养子是从楼梯上跌落致死，但是根据尸检报告，她明显是被残忍地打死，致命伤在头部，显然是死于家庭暴力。

日本少子化现象严重，孤儿本就不多，加上不孕不育的年轻夫妇数量众多，孤儿找到一个愿意收养的温暖家庭本非难事。不过日本人对于血缘关系也是异常看重，养女毕竟不如亲生女儿，发生这样的惨剧实在令人叹息。

井上聪：日本娱乐圈的最强猎人

《怪物猎人》在日本娱乐圈十分流行，这已是众所周知的事实。不过大多数艺人工作繁忙，无法像普通玩家一样在一款游戏身上动辄花费上千个小时。但是也有例外，某些明星对《怪物猎人》的着迷程度就连最铁杆的玩家也要为之汗颜。

日本的很多谐星都玩《怪物猎人》，其中以井上聪最为典型，他被称为“日本谐星界的最帅玩家”，也曾多次被评为日本最帅的谐星。对玩家来说，他是《怪物猎人》的高手级玩家。到2009年夏季，他的游戏时间已经达到4904个小时，同年10月就增加到5400个小时。

井上聪将人生的很大一部分时间花在游戏上。不止是《怪物猎人》，他对其他很多游戏、动画与漫画都很有兴趣，很多年前就已收藏了超过2500个模型。这种强烈的着迷程度可能是因为他似乎患有强迫症。在ACG之外，他也喜欢体育，出生在本州冈山的他是个短跑高手，经常在电视节目中展示自己的短跑实力，他总有一种“超过所有人”的强烈渴望。

因为对《怪物猎人》的热爱，井上聪曾被Capcom邀请拍摄《怪物猎人3 tri》的电视广告。那一年11月，井上聪所在的经纪公司（即日本最大的谐星经纪公司——大阪吉本兴业株式会社）成立了一个“电子游戏部门”，井上聪就是其中的关键成员。因为这个部门的成立，大量日本谐星出现在游戏广告和游戏的新闻发布会中。35岁的井上聪本人是谐星二人组“次长课长”的成员（另一人是河本准一），现在他赫然成为《怪物猎人》的形象大使，在该作的众多广告中出现。最近发售的《怪物猎人携带版3rd高清版》也邀请他拍摄电视广告，他的搭档是后藤真希。据最近的报道，井上聪的《怪物猎人》游戏时间已经超过7000小时。

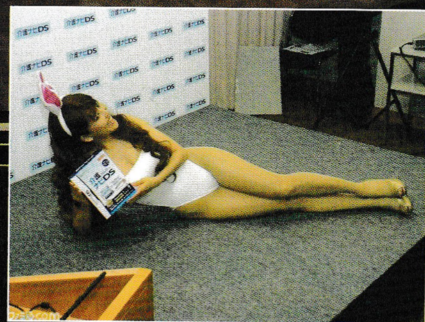


日本最老写真女优的陪睡建议



在女优们日益低龄化的日本娱乐圈，冈本夏生是真正的大妈级人物。现年46岁的她自称为“日本最老的写真女优”。与日本的多数名人一样，她经常出现在各类综艺节目，也经常为各种最新电子产品和游戏的首发造势，从1980年代中直到现在，已经出现在数不清的游戏首发现场。

今年初，冈本夏生出席了某个以照料老年人为主题的NDS游戏首发现场。46岁的她看起来仍然像个20多岁的年轻佳丽，完全看不出岁月的痕迹。经纪公司对冈本夏生的定位是吸引那些怀念80年代的人，或者有恋母情结的年轻男性。虽然已是一把年纪，冈本夏生仍然穿着高跟鞋，衣着性感暴露。在1980年代末1990年代初，冈本夏生是走性感路线的泳装模特。最近在网游《龙之谷》的日本版发布会上，她一如往年地清凉上阵，COS游戏中的角色。和她一起亮相的是早安少女组的道重沙由美，一个是风韵犹存的半老徐娘，一个是青春无敌的清纯少女，不同时代的偶像交相辉映。



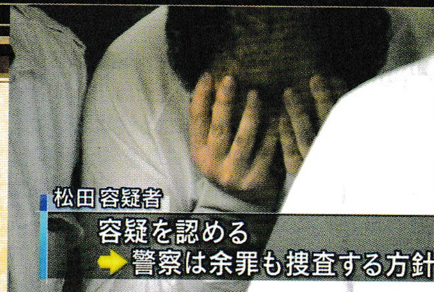
道重沙由美同时也是《龙之谷》的声优，作为早安少女组里活跃时间最长的成员之一，今年22岁的她可能已经到了将要退出之时。早安少女组走的是清纯可爱路线，抽烟的、有男友的一律清退，充分反映了日本娱乐圈的少女情怀。在发布会上，道重沙由美向冈本夏生请教长期活跃于娱乐圈的秘诀，冈本夏生答道：“如果想要在这个圈子里再混上10年，就一定要陪睡。我就是因为陪睡无数，才能在这个行业里待25年。”

反盗版风暴中被捕的大叔

日本是世界上对知识产权保护最为严格的国家之一，有些时候甚至严格到有些夸张的地步。打开Game Watch网站的游戏图片页面，有时候一张640×480的游戏截图下面可能有五六行的版权信息。但是这仍然挡不住盗版游戏在日本的疯狂传播。当然，在日本要从事这种侵犯知识产权的活动，面临的风险也更大。从贩卖山寨模型手办，到上传游戏ISO，都有可能招致牢狱之灾。

47岁的普通公司职员松田隆，最近因为往位于加州的服务器上传了27集的《假面骑士000》而被警方逮捕，他承认从今年1月开始将视频持续上传到美国的服务器。日本网民们对此事反应激烈——不是因为警方执法太严，而是好奇为什么47岁的大叔会上传儿童节目的视频。

近年来日本ACG行业发起了大规模的反盗版行动，对盗版最深恶痛绝的任天堂甚至悬赏征集盗版者罪证。其实按照日本的法律，不仅上传版权物有罪，就连下载者也是触犯了知识产权保护法，严格来说也可以逮捕，不过这条法规遭到网民强烈抗议。



文化漫谈

东瀛采风

99岁：世界上最老的玩家

很多老人都玩游戏，特别是在老龄化的日本社会，在NDS的脑白金风暴之后，玩游戏的老人越来越多。但并不是所有老年人都只玩脑白金，他们玩游戏也不一定是为了健脑——虽然按道理他们的大脑反应速度应该早就跟不上游戏的节奏。

朝日电视的“ナニコレ珍百景”节目最近报道了一则奇闻，说的是宫城县仙台市的99岁老奶奶成泽女士26年来一直在玩同一款游戏——《炸弹人》，而且每天都要玩好几个小时，几十年来已经形成了生活习惯。

70多岁开始玩游戏已经是一件很稀奇的事，而从70多岁一直玩到90多岁就更是匪夷所思了。据报道，这位成泽女士虽然即将成为百岁老人，但是脑袋却非常好使，是一位《炸弹人》的达人。节目中拍摄了她顺利通过第50关的惊人画面。26年来，这位老奶奶每天都要打开她的FC，从第一关开始玩《炸弹人》，一直玩到通关为止。《炸弹人》的游戏卡带被她当做毕生的珍藏，每次将卡带插上去之前，她会先小心翼翼地拂去卡带上小小的尘埃。她一般能在两个半小时内将游戏打穿。有时候兴致上来了，她会连续将游戏打穿两遍。

成泽女士说，因为玩《炸弹人》，她的脑子一直很好使。游戏并非她的惟一业余爱好，如此高龄的她还有办法做针线活，而且能自己将线穿过针孔。

节目播出后，许多网友认为“ナニコレ珍百景”在做虚假节目，老奶奶玩《炸弹人》可能确有其事，但是年龄应该没有99岁那么夸张。“ナニコレ珍百景”每个星期都会报道日本平民的奇人异事，天下之大，无奇不有，从节目中老奶奶玩游戏时的娴熟技巧来看，可能真是26年辛苦练就。

夏日纳凉好去处：现实中的《寂静岭》医院

炎炎夏日如何消暑？沙滩与雪糕只能让你从外向内凉快一会儿，只有恐惧能让你由内而外地阵阵发凉。西方的鬼节是从秋天的万圣节开始，而日本的鬼节和中国一样是在阴历7月即阳历8月之时。日本的鬼节即“盂兰盆节”，又称“魂祭”、“灯笼节”、“佛教万灵会”，通常是在8月中旬，一般企业都有7天以上的假期。根据传统，这是祖先们回到阳间和家人团聚的时候，所以在外地的年轻人也要回到家乡，与祖先亡魂相聚。虽然近年来在迪士尼乐园和环球影城等西方主题公园的影响下，日本人开始流行过万圣节，但在8月份与传统鬼节相关的活动仍然很多。

8月初，富士山附近的富士急Hinghland主题公园将其招牌项目之一的“超战栗迷宫”进行了翻修，其中的一座“慈急总合病院”赫然是一副《寂静岭》的模样。这座医院主题的鬼屋据说是全世界最长的鬼屋，长度达500米，有4层楼。在里面要走一个多小时才能出来，能撑住一个小时的应该都是胆大的勇者，为了照顾那些胆子比较小的人，鬼屋的中途设置了很多个出口。

在日本的鬼故事中，医院向来是一个热门题材，尤其是废弃的医院更是鬼故事的最佳题材。在恐怖电影和游戏中，医院总是最常见的场景之一。而富士急的这座鬼屋医院建造于2003年，是在《寂静岭》最经典的一二两代之后。所以在这座鬼屋中确实有不少让《寂静岭》玩家们似曾相识的场所。其实在1998年富士急开张时，也有一座小小的鬼屋医院，不过格局很不一样。全球最大的鬼屋医院建成之后，立刻成为富士急最热门的项目之一。在2007年，鬼屋医院也曾与Capcom合作宣传《生化危机》，里面的许多场所改造成了《生化危机》的主题，游客可以实际感受《生化危机》与《寂静岭》在现实世界的结合。由于是大型人气项目，买票进入富士急主题公园的游客还要另外支付500日元才能游览这座鬼屋医院。除了鬼屋之外，富士急也经常和ACG行业合作，曾专设了《战国BASARA》、《新世纪EVA》、《高达》等作品的主题项目。



NicoNico 入侵东京最强舞厅



上世纪 90 年代，在东京的潮流男女中说起“VELFARRE”这个名字,肯定是无人不知、无人不晓。VELFARRE 是六本木的传奇，当时号称亚洲最大的舞厅。整个舞厅有 6 层楼高，舞池可容纳 1500 人。从赶时髦的普通百姓，到娱乐圈名人，都喜欢到 VELFARRE 消遣。天后级人物滨崎步就是在那里碰到了她的伯乐。可惜，这家充满传奇色彩的舞厅因经营不善于 2006 年终止营业。

最近 VELFARRE 终于得以重生。在网络新时代里，VELFARRE 也摆脱了 90 年代的过时面貌，融入了网络时代的新元素，最大的特色就是模仿视频网站 NicoNico 动画的做法。NicoNico 动画就相当于日本的 YouTube，不同之处在于网友的评语可以出现在视频中（用户可选择开启或关闭），填满屏幕的评语在画面中怒涛般涌动，在很多网友看来，这些评论比视频本身更有趣。

新生的 VELFARRE 就叫 NICOFARRE，它就建于 VELFARRE 的原址，不过规模比过去小很多，不过采用了许多现代化数字装备作为弥补。舞厅里使用了 5 个巨大的 LED 宽屏幕，能够将评语投射到舞厅的人群中，来到这里的所有人都可以自由发言，其评语就出现在大屏幕中。此外舞厅还使用了虚拟现实技术，比如可以用立体摄像头拍摄做出龟波气功的动作，然后画面会真实地出现在屏幕墙中。这种虚幻与现实结合的舞厅效果显然为虚拟偶像的出现创造了舞台，NICOFARRE 曾展示了虚拟偶像 Megapoid 出现在 LED 屏幕舞台中载歌载舞的情形。

7 月份，出于一个电视特别节目的需要，AKB48 组合曾来到 NICOFARRE，当他们在台上表演的同时，台下观众的评语即时在舞厅四处飞出，就像活起来的 NicoNico 视频。为了避免有人捣乱，这套系统显然有脏话屏蔽功能，很多词句会被自动过滤，不过这也拦不住骂人不带脏字的看客们。虽然主办者已极力预防尴尬场面的出现，这个在某电视台黄金时间转播的节目还是出现了 AKB48 在台上表演时，后面的屏幕出现“伪偶像”评论的尴尬画面。

和你的二次元女友一起吃咖喱吧（可获免费饮料）

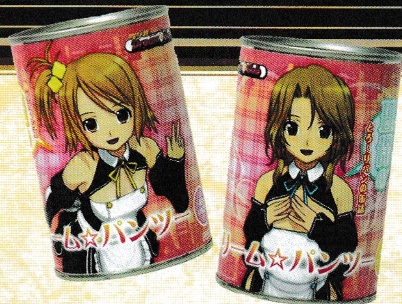


▲猛犸餐馆旁边的商铺赫然放出 R4 烧录卡的醒目广告。

当二次元世界的美少女们纷纷杀入现实世界，有人选择和抱枕结婚，有人带着 NDS 里的女友见家长，也有人带着美少女模型女友共进晚餐。为了防止这些与二次元世界女友们一起吃饭的宅男们骗吃骗喝，在七夕情人节期间，秋叶原的一家餐馆郑重贴出告示：本店的女性免单优惠活动仅面向真实女性，恕不向塑料模型提供!

日本人喜欢过节，日本的传统节日要过，西方的节日要过，中国的节日也要过。很多日本商家和情侣都喜欢过七夕，餐馆在七夕总是会有各种为情侣准备的活动。在宅男天堂秋叶原，一家名为“猛犸咖喱”的餐馆于七夕期间推出了“情侣用餐，女性可免费获得一份咖喱套餐”的优惠活动。这家店主打的猛犸咖喱是一种大份量的咖喱套餐，有 1 公斤的咖喱、米饭、猪肉和鸡蛋。平常猛犸咖喱店就经常举办迎合宅男口味的宣传活动，比如绘画大赛、搞怪视频等。这次的活动虽然是面向情侣，但是考虑到可能会有不少单身宅男带着他们《Love Plus》的女友或者某 ACG 角色的手办来用餐，因此特别做出声明，带着游戏里的虚拟女友或者模型女友来用餐不能享受女性的免费咖喱。不过这些二次元世界的女友们可以得到一杯免费的饮料，阿宅们也许可以把饮料倒进 NDS，或者让他们的模型女友在饮料杯里泡个澡。

宅男专用：罐子里的面包



为宅男提供的物品一定不能缺了各种花花绿绿的图案，不管是穿的、用的还是吃的。作为最重要的干粮，面包该如何具备二次元世界的视觉元素？在面包上绘制图案？这不是要把舍不得吃的阿宅们饿死吗？好在充满想象力的岛国商人们还有“罐装面包”！

将面包装进铝质的罐子里有何好处？你可以把它塞进背包里而不用担心被压扁，保质期应该也能更长一些，对于阿宅们来说，最大的好处还是可以在罐子上绘制各种各样的图案，让罐子也成为收藏品。

大约从 2006 年开始，罐装面包成为日本宅男们争相追捧的热门产品。PAN AKIMOTO 是最著名的罐装面包生产商之一，他们的成名作是《CLANNAD》的罐装面包。由于原作女主角古河渚的父母就是开面包店的，《CLANNAD》主题的面包真是做到粉丝的心坎里去了。



与此同时，关东煮罐头和罐装乌东面在秋叶原大流行，不仅是因为方便可口，罐子上吸引人的图案也功不可没。在这场罐装速食品流行风里，《CLANNAD》的罐装面包上市，在秋叶原很多零售店的自动贩卖机里都有销售，提供有多种口味（当然与不同的图案相对应），包括绿茶味、草莓味、黄油味、

蓝莓味、牛奶味等。由于这款罐装面包的大受欢迎，竞争对手的模仿产品开始大量上市。

其实罐装面包在日本已经有几十年的历史，PAN AKIMOTO 在 1995 年阪神大地震之后就开始推出罐装面包了。而罐装面包其实并非日本人所发明，数十年前新英格兰早已销售罐装的 B&M 黑面包，主要是用于露营和灾难应急。美国人对这种产品没什么好感，《Flak》杂志如此评价罐装面包："这是美国历史的倒退，回到了把整只鸡装进罐头里的年代。"波士顿黑面包是特定历史背景的产物。当时很多殖民者没有烤炉可用，所以他们只能用铝罐来烤面包，因此最早的罐装黑面包是劣质面包的代名词。

电影与游戏：分级的双重标准



美国游戏业界对色情管制很严，日本的很多游戏打入美国之后，总是要做出各种修改以降低暴露度，就连《塞尔达传说》里的母河马都要给穿上衣服。而美国的游戏打入日本时，总是要在暴力度方面进行修正，定为 18 禁的同时还要删除过于血腥的画面。但同样是娱乐产品，日本的电影比美国的暴力游戏还要血腥，却总能获得有关评级部门的通过。

《杀死比尔》在美国推出时，其中的一些过度血腥画面被处理成黑白效果，而在日本推出时，这些镜头以鲜艳的色彩完全呈现，因为制片方知道日本评级部门完全能接受那样的暴力度——几十年来，各种血腥的武士片、恐怖片和黑帮片已经让评级者们对任何血腥镜头练就了百毒不侵的免疫力。整个日本影坛完全就是 B 级片的天下。

由于日本影坛不景气，《千年决斗》、《机关枪少女》那样的低成本暴力电影大行其道，廉价的血腥刺激成为恶劣市场环境中求生的手段。北村龙平、井口升等都是很有才华的导演，如果有更好的出路，谁都想拍摄可以为主流大众所接受的商业大片，而不是被困于 B 级片的世界之中。

日本的游戏之所以对暴力管制更严，是因为在相关法规部门看来，游戏仍然是一种玩具，面向的是年龄较低的消费者。游戏店被划分为玩具店的范畴，电器店里的游戏产品也是放在玩具柜台旁边。自从 FC 时代以来，游戏的玩具形象其实从未改变。虽然如今玩游戏的年轻人、大叔和老年人也很多，但在日本的主流社会看来，玩游戏的年轻人是长不大的孩子，玩游戏的大叔是怪蜀黍，NDS 是老年人的玩具……每年日本最畅销的游戏永远是在中小学生里流行的游戏，《口袋妖怪》《马里奥》、《怪物猎人》……这些受到中小学生欢迎的游戏才是绝对的主流。

将游戏与电影区别对待并非日本的特例。澳大利亚和德国对游戏的暴力程度也有极其严格的限制，《Manhunt》、《Postal 2》那样的过激作品在澳大利亚被完全封杀，而《寂静岭 返乡》那样的恐怖游戏也被大量删除血腥内容。

迪士尼牵手日本同人女画师

同人画师正在成为一个日益壮大的队伍，而情色画作又是同人画师们最热衷的题材，也是最能吸引眼球的题材。近年来因为网络的发达，在网上成名并被厂商看中而转型为正规军的画师也越来越多。美国的游戏公司就经常到 deviantart 同人画交流网站挖掘有潜力的画师。而在日本，从同人画师跻身为名画师之列的例子也不少，比如深受广大男性玩家推崇的 TONY 大神。最近又有一位出身自同人界的名画师引起关注……而且是引起了全球的关注。



今年夏季，迪士尼宣布与西又葵签署了正式合作关系，由其绘制《迪士尼动画公主系列》。同人女画师西又葵隶属于 Navel 社，参与了多款 18 禁游戏的原画绘制，包括《Shuffle！》、《Really? Really！》等。而近年来，西又葵华丽转型为萌画师，为大米、布丁、咖喱、米酒等食物类产品绘制包装插画。在与迪士尼合作之前，西又葵也曾参与绘制了《星球大战》的画册。

萌画师的身分显然是西又葵被迪士尼看中的原因。将其价值连城的角色交给成人画师绘制，反映了迪士尼近年来经营作风的改变，正如几年前由名制作人 Warren Spector 将米老鼠重新诠释的《经典米奇》。

西又葵的画作最受人诟病的地方是所有美少女都长着一模一样的脸，所以有人讥讽她做的是服装设计而不是人设。西又葵为迪士尼绘制的"奇妙仙子"也跟她过去绘制的角色长着差不多的脸。还好美国人估计没怎么见过西又葵的作品，她为奇妙仙子带来的不同面貌相信还是能吸引不少美国观众。再说，在很多美国人看来，日本动画片的女主角长得都一样。这次由西又葵亲笔签名的奇妙仙子画作将会在洛杉矶的迪士尼乐园里销售，一幅 350 美元，无签名版为 125 美元。今后西又葵还将为迪士尼绘制其他公主，希望这次她能用点心，不要让迪士尼的每个公主都变成孪生姐妹……

难忘《莎木》？快来这家咖啡馆吧！

松风雅也这个名字对于有恋声癖的玩家来说应该都陌生，《樱兰高校男公关部》的凤镜夜、《口袋妖怪》的小松、《洛克人 EXE》的布鲁斯……而最重要的还是《莎木》里的芭月凉！

今年 7 月，松风雅也在秋叶原开了一家咖啡馆。在大多数咖啡馆里，你可能希望环境越安静越好，但是在这里，你会恨不得服务员们都围在你的身边哇啦哇啦说个不停……因为这不是一家普通咖啡馆，它号称是首家"声优咖啡馆"，店员们都是专业声优！

声优咖啡馆里的一切都是围绕"声优"

这个主题，内部装修模仿录音室的风格，提供的饮料除了咖啡外，还有果汁、茶、酒以及甜品。松风雅也开这家咖啡馆的目的是提供一个声优与粉丝见面的场所。恋声癖的人群在不断壮大，虽然还无法跻身娱乐圈的主流行列，但是名声优的影响力确实不容小觑。声优们有自己的杂志、网站，有些声优还发行音乐 CD，甚至有声优的集换卡和抱枕。要是能跟喜欢的声优一起喝咖啡，不管一杯多少钱，粉丝们都会乖乖掏腰包吧！





在声优咖啡馆里有一个很有特色的“声优点唱机”。毕竟声优们的工作很忙，不可能经常亲临咖啡馆与粉丝见面，但是通过这种声优点唱机（需投币），就能选择自己喜欢的声优，听到他们最近录制的台词。根据不同声优的名气，收费也不一样。



成人药店与 3DS 香艳之作的完美结合



在日本的任何一个闹市区随便逛一圈，你就会看到这么一个卡通形象：一个银发苍苍的老年人、穿着实验室的白大褂——他就是“红胡子药局”标志性的卡通形象。这不是一家普通的药店，所以他们挑选的合作对象也不是普通的游戏。

将于 9 月下旬发售的 3DS 新作《闪乱神乐 少女们的真影》以爆乳忍者少女为卖点，满足男性玩家们对于裸眼 3D 爆乳的强烈期待。制作人曾表示，决定为 3DS 开发游戏后，他只用了 30 秒钟思考自己最想看到的裸眼 3D 画面，然后就出现了《闪乱神乐》的构思。

通过这次与《闪乱神乐》的合作，红胡子药局将推出一种“二回战”功能饮料，限量发售 3000 瓶，每瓶 1575 日元。而在游戏中也将出现红胡子药局的场景。红胡子这个名字并非来自著名的红胡子海盗，而是 1958 年山本周五郎



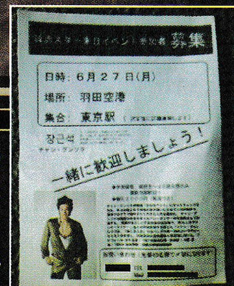
▲“二回战”这个名字以及穿透其中的雄性符号清楚暗示了该饮料的功能。



（笔名清水三十六）的小说《红胡子诊疗谭》，后来黑泽明曾将此小说改编为电影。

红胡子药局之所以与《闪乱神乐》合作，是因为其主要销售性用品和滋阴补阳的药物，或者说性辅助类药物，该店的官方自我描述是“男女精力剂百货店”。该店发源于名古屋，有几十年的历史，其卡通形象是根据创始人而设计。过去红胡子药局也找过不少性感女优拍广告，身材火爆的泽地优佳曾出现在红胡子药局所有的电视与平面广告中，甚至有相关的综艺节目。最近由红胡子药局冠名播出的节目“Beach9”是一个深夜成人节目，围绕小泽玛利亚等知名 AV 女优。

莫信排队，莫信炒作



▶张根硕访日前的排队者招募传单。

每当有新主机发售，或者某个超大作上市，日本的游戏媒体就会跑到现场数人头——统计排队人数是媒体报道各种活动时的重要组成部分。《FAMI 通》网站每次报道新主机首发，几乎都是以排队人数作为各地首卖现场报道的标题。所以在首发现场，壮观的人龙，以及拿着大相机从队首拍到队尾的记者就成为一道典型的风景。

日本人排队能力强，在世界上都是出了名的。东日本大地震后，灾区里井然有序的自觉排队场面也很让我们国人感叹。在日本，人们经常根据排队等待的人群数量来判断某个活动或产品是否成功。所以主机首发时的排队者够不够多，也成为人们判断该主机前景的一个重要指标。

但并非所有排队的人都是真正的购买者。正如 2008 年中国楼市惨淡时，地产商们雇佣大批房托通宵排队等开盘，在日本“雇人排队”的现象也很普遍。

领钱排队的人，我们称之为“托儿”，日本人称之为“樱”。几年前日本麦当劳推出新套餐，就从人才派遣公司雇了上千人当托儿到店外排队，类似的事件每天都在发生。在秋叶原等闹市区，一家十几平米的拉面店外都能排起长龙，充分反映了日本人喜欢扎堆儿，哪儿人多去哪儿的心理。当然，并不是所有的队伍都是“樱”，但是那些知道自己人气不足的产品或者活动，就只能很有自知之明地先雇好托儿，免得到时候太冷清，面子上挂不住。Kinect 在日本首发时，就聘了专业的排队者“Butch”，在商店外等了两天两夜。

有些名人活动也会召集大批的“樱”来助阵。过去真正的大名人来到日本确实会出现人山人海的盛况，但是近来日本人对娱乐圈名人已经不那么狂热了。如今名人访日时，仍然会有粉丝到机场列队欢迎，不过其中更多的是主办方找来的“樱”。有时候干脆以虚报数字的方式蒙混过关。韩国少女时代组合抵达成田机场时，日本富士电视台曾报道说现场有800 名粉丝在等待。结果有人把现场照片传到网上，网友纷纷感叹电视台准是多加了一个零。



▲有人贴出了较完整的队伍图，怎么看都只有几十人而已呀！



▲少女时代访日时，电视台从队伍中间往前拍，说有 800 名粉丝到场。

韩星张根硕访日时，显然主办方也招募了一批“樱”，还被人发现了招募“樱”的小传单。据传单中所说，到机场排队等待张根硕即可获得2000 日元报酬，招募的对象是女性，从学生妹到 49 岁中年妇女均可。张根硕抵达成田机场时，有大约 100 人在场迎接，据报道其中 80 人都是“樱”，只有 20 人是真正的张根硕死忠。这起事件被曝光后，韩国媒体表示气愤，认为这是日本“嫌韩派”的阴谋，是故意抹黑韩国明星的形象。

说白了，不管是真排队还是假排队，都是一种公关行为。在日本很无奈的微软经常要靠广大的樱们撑场面，索尼与任天堂的产品首发也并非都是毫无水分，就算里面没有樱，也经常通过首发现场提供大量赠品的方式制造人气。毕竟在游戏业首发人气很重要，一个良好的开局对消费者和第三方的信心都是重要保障。所以不止是日本，在美国、英国等地，首发时的排队人数多少都是有点水分的。只不过在多数时候他们用的不是专业排队员，而是以现场大派送的方式让玩家闻风而来。

前任天堂形象代言沦落为售货员

2003 年，当时 17 岁的安倍麻美曾是 NGC 游戏《任天堂益智大合集》的代言人，这是对其人气的充分肯定。在日本，丰田、任天堂这样的大公司在挑选产品代言人时都非常谨慎，尤其是注重营造亲民形象、对广告费从不吝啬的任天堂，总是重金聘请形象健康的一线明星。

但是这次却出了岔子。

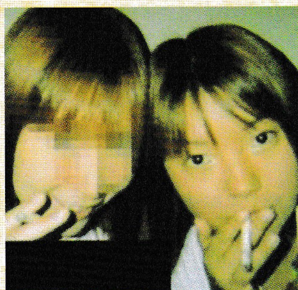
一张安倍麻美与朋友一起抽烟的照片出现在某八卦杂志上，于是几天后任天堂紧急撤掉了邀请安倍麻美拍摄的广告。在日本，这种小事件足以摧毁一个青春偶像的整个前程。上世纪 80 年代，小猫俱乐部成员抽烟的照片被曝光，导致整个组合解散，所有成员很快从人们的记忆中消失。在公众看来，青春偶像们是不能抽烟的，也不能有男友，不能接吻。



在抽烟照被曝光后，安倍麻美不断向公众道歉，但是无法阻止她的人气暴跌。当她 20 岁时，娱乐圈已将她遗忘。安倍麻美的姐姐安倍夏美曾是早安少女组成员，不过麻美的成功和她的姐姐无关，她是靠着自己的努力与实力而走红，想不到却被一张小小的抽烟照毁了大好前途。

8 年后，安倍麻美早已被打回原形，成为一个再普通不过的庶民。据《朝日周刊》报道，如今安倍麻美只不过是一家百货商店的售货员，也许她的顾客中有不少是当年崇拜她的小男生，也许他们看到她时最惊讶的不是“麻美怎么沦落到当售货员？”，而是“这个售货员怎么那么像麻美？”毕竟在大多数人看来，曾经沧海难为水，明星变售货员的事确实很难想象。





安倍麻美是在最近刚刚脱离娱乐圈，也许售货员是她自己喜欢的职业？去年她还在电视上出现，接拍了雀巢咖啡的电视广告，在广告中她装扮成一只奶牛……此外她还客串出席了在大阪和东京举办的音乐会。但是如今她已停止了所有娱乐事业。自从今年 3 月 11 日东日本大地震之后，安倍麻美的官方博客再也没有更新过，不过她的资料仍然挂在她的经纪公司，也许将来还有复出的可能。日本的经纪公司对艺人的私人生活有着非常严格地控制，也许安倍麻美就是受够了这一起，才宁愿当一名普通售货员，又或者是地震的发生让她顿悟，让她更乐于当普通人？

从 PS3 发出的恐怖炸弹袭击预告

今年 6 月 22 日，大约凌晨 3 点，日本著名网络论坛 2ch 上出现了一个神秘的帖子，上面写着："明天我要炸了广岛站。"

日本的网络警察收到消息后立刻行动，很快他们就查到了发帖者的 IP 地址，然后他们发现这个帖子不是用电脑发的，而是用 PS3 发的。第二天，警方在广岛市神速逮捕了 19 岁的发帖者。据《日刊体育》报道，这次炸弹威胁的网帖确实是在这个 19 岁少年的家中用 PS3 发出。这是今年第二次有人用游戏机在网上发犯罪预告帖，此前是一位 15 岁少年发布了准备在新宿站无差别捅人的预告。

青少年们之所以倾向于用游戏机发犯罪预告帖，是因为在日本网民间有一个流传甚广的说法——"如果用家用机或掌机在网上发帖，就永远不可能被查到 IP 地址。"缺乏网络知识的少年们总是信以为真。

至于这些少年的发帖意图，其实大多只是图好玩。预告无差别捅人的 15 岁少年说："我这么做只是想看看会造成多大的混乱。"后来这名少年 19 岁的哥哥准备替他的弟弟完成"心愿"——他在新宿站被逮捕时，还拼命挥着刀子大喊："我要杀人！"



究极美女的真相

游戏玩家们早已练就对虚拟世界人物培养出真实情感的能力，不管他们是来自二次元世界还是三次元世界，看得见而摸不着没有关系，自己喜欢就好。对于追星族来说，虽然他们热爱的偶像在大多数时候也是只能看不能摸，但是真实的存在感很重要。所以当他们突然得知自己心仪已久的偶像居然是和游戏角色一样的虚拟人物时，简直是晴天霹雳。

今年 6 月，AKB48 的"第 49 名成员"江口爱实在日本急速崛起。在《周刊 PlayBoy》上首次亮相后，紧接着是一场江口爱实代言江崎固力果的全国性大规模广告活动，平面广告中的江口爱实以完美的面容倾倒众生，被惊叹为"究极美女"。



江口爱实的突然出现引起日本网民们的强烈怀疑，他们发现江口爱实的照片显得太不自然。众所周知，偶像们的在平面广告中的照片绝大多数都经过深度 PS，但是江口爱实的照片仿佛是被过度 PS，以至于简直就不是一个真人！于是有人提出江口爱实并非真人，只是江崎固力果为了产品宣传而创造的 CG 美女，可能是融合了 AKB48 多个人气成员的五官之后经过电脑加工而成。"爱实"这个名字代表其所代言的"ICE 之实"。而深信江口爱实为真人的粉丝认为，如果她是 CG 人，那 CG 的技术也太高深了，好莱坞都做不出那么真实的 CG 人物。紧接着就有人把专家拉出来说话，整形专家高须干弥断言江口百分之百是 CG 人，不过要做出如此逼真的 CG 人估计要上亿日元。江口爱实不仅出现在平面广告中，也有在电视广告里演出，看起来确实是个真人，不过动作显得很生硬。





一时间，江口爱实究竟是真人还是 CG 的疑云成为日本娱乐界最大的话题。最初经纪公司否认江口为虚构，然后 AKB48 成员菊地在博客中爆料江口为虚拟人物。最后江崎固力果证实江口为 CG 人物，将板野友美的鼻子、大岛优子的头发和身体、筱田麻里子的口、高桥南的轮廓、前田敦子的眼睛和渡边麻友的眉毛进行合成。官方还放出了广告的制作花絮影像，能够看到各 AKB48 成员的五官合成到江口爱实脸上的过程。至此总算真相大白。而感情受到欺骗的粉丝们愤怒地表示今后将抵制江崎固力果的产品，该公司股价随之大跌。

文：Ness

魔法师





1

苏亦凡接到老同学顾凌飞电话的时候，天色正暗下来，城市刚从安静变成忙碌。远处天际最后的晚霞正在一丝丝消散，街道上升起无数霓虹染亮夜色。这座城市的车来车往中每个人都行色匆匆，带着少许的焦躁和不开心。此时苏亦凡站在楼下便利店门口，正等着微波加热的龙虾烧卖。在苏亦凡的头顶，城市巨大的投影遮住了望向天空的大部分视线，楼宇的棱角肢解了天幕，深蓝色的巨大背景下看不见星星。

"徐丹要结婚了。"

顾凌飞的话像便利店往热销狂推的薄荷沙冰，瞬间沁入苏亦凡的心中，冰凉冰凉。无数的岁月在他脑海中一闪而过，那种往事挣脱回忆的感觉苏亦凡窒息了一瞬。

徐丹是苏亦凡印象中最美的女孩，即使多年后在超市前台看到做平凡营业员打扮的她，苏亦凡依然觉得满脸温柔笑意的她是整个城市里最动人的亮色。

"几号婚礼？"苏亦凡憋住呼吸，尽量让自己恢复平静。

"下个月十八号，据说阴历阳历都是好日子。"顾凌飞的声音在电话那边也酸溜溜的，他何尝不是徐丹的粉丝之一，"咱们班男生估计都会去，能喝多几个就不知道了。"

其实苏亦凡知道，这一次到场的未婚男同学恐怕得全灭。

苏亦凡没说话，他仰起头想要看看启明星在哪里，才恍然想起这座城市的夜晚其实看不见星星，只能遥望飞机的红灯在黑蓝色天幕里一闪一闪划过。

"婚礼前一天的聚会你们打算去么？"

"去，当然要去。"顾凌飞说得很大声，仿佛在排解心中郁闷，"那可是咱们最后一次见单身的徐丹了。"

"那我也去。"

苏亦凡挂了电话，端着加热好的龙虾烧卖上楼。在这座陌生的城市里他和大多数外来人口一样，过着简单的单线移动生活。出门，吃饭，出门，购物，出门，看电影，出门，桌游……正常人的世界对苏亦凡这种生活状态有一个不甚准确但暂时无法用其他词汇替代的称呼——宅男。

从苏亦凡住的地方往外看，楼下有一株巨大的木棉花树。每到天气转凉之后，树上就开满艳红的木棉花，异常漂亮。房间里开了灯之后，窗外的景色变得黑暗又模糊。苏亦凡用竹签扎着烧卖一口一个地吃着，电脑音箱里流出《时空之旅》大地图音乐《风之憧憬》的舒缓旋律。在这间静谧的两室公寓里，时光流逝缓慢得仿佛不是在广州。

就在苏亦凡吃饭的桌子旁边堆满了雪白的Xbox360，有双65NM的也有单65NM的，这些机器在地面上排列成行，多达数十台，形成强烈的视觉冲击。

苏亦凡在华景新城已经住了五年，他看着这里的房价从四千八涨到三万八千八，看着无数人进进出出。前两年国内一个著名即时通讯软件的广州分公司也落户这里，楼下的餐厅开了一茬又一茬，城管撵着烧烤摊四处流窜。在那场亚洲人都关注的运动会之后，这座城市热火朝天的建设终于差不多全都停下来，那之后苏亦凡再也没听到半夜赶工的机械打桩声。

曾经有朋友问过为什么选择在这里租房，苏亦凡回答的理由相当简单：离太平洋电脑城比较近。

吃完烧卖苏亦凡对着电子万年历研究了一下时间考虑行程，随后他的目光又回到地上那一堆Xbox360上。

开灯，甩出电脑主板上的SATA线，苏亦凡熟练地拆开其中一台Xbox360的外壳，露出光驱编号：74850C。

再拆开光驱盖，看到光驱电路板上的数字标号。三组分别是10位，8位和16位的数字被抄入电脑桌面上的文本文档，对应主机序列号：

S4P9329000

00076773

9E02109416D214XX

苏亦凡把电脑主板的SATA线接到光驱上，给拆开的Xbox360主机接电，随后把这组光驱序列号复制到光驱CD-KEY修复程序上，得到一个完整的bin文件。苏亦凡用这bin个文件迅速完成了LT光驱固件的更新工作。这些工作大概耗时几分钟，苏亦凡就完成了一次收费50元的固件更新。

地上的Xbox360很多，只有一部分需要更新光驱固件，大部分接上电源后红灯闪烁，显然都是些三红机。

就在这个工作台上，苏亦凡修好了来自全国各地的许多三红机。

除了那些更新光驱固件的，三红机都要拆掉主板散热片，这个工序相对复杂。一方面用螺丝垫片加固主板底座，一方面要重新封装CPU和GPU。这些都需要相当程度的专心，苏亦凡不得不关掉音乐。于是房间里除了偶尔能传来窗外汽车呼啸而去的车轮声，就只剩下苏亦凡自己的呼吸了。有一点寂寞，好在习惯。

封装工具用得熟练的话倒不复杂，就是过程实在乏善可陈。从晚上七点多开始，苏亦凡一直忙到接近凌晨才长出一口气放下工具，转身去电脑上的聊天工具和论坛。满屋子的Xbox360都已差不多修好，剩下的不过是试机而已，那将是个漫长的过程。

对于很多人来说，深夜只是一天的开始。现在这会苏亦凡的群选项里图标闪动，在不断点开各种电玩主题群的同时，苏亦凡也接上另一台显示器的HDMI线到Xbox360上。

几个小时没上线，也有不少给自己留言的，大部分都跟业务有关，倒是有个很久以前认识的游戏论坛网友在问自己最近的计划，有没有兴趣做一篇新游戏的视频攻略什么的。

"最近没时间，最近要休息几天。"

"休息几天？不是回老家结婚吧？"对方开玩笑。

"差不多，同学结婚，要回老家一趟。"

"还真是啊？"对方惊讶，"介意说老家在哪里吗？"

苏亦凡说了一个地名，普通标准版全国地图找不到的小城市。

"老乡啊！"昵称叫隔夜饭的网友惊呼，"真是让人高兴，没想到咱们这还能有你这样的高手。回来的话留个言吧，有时间一起吃个饭。"

"可是未必有时间做视频攻略了……"苏亦凡诚实地说到重点。

"没关系，机会多得是，缘分不容易。"隔夜饭很大度地没在这话题上继续纠缠。

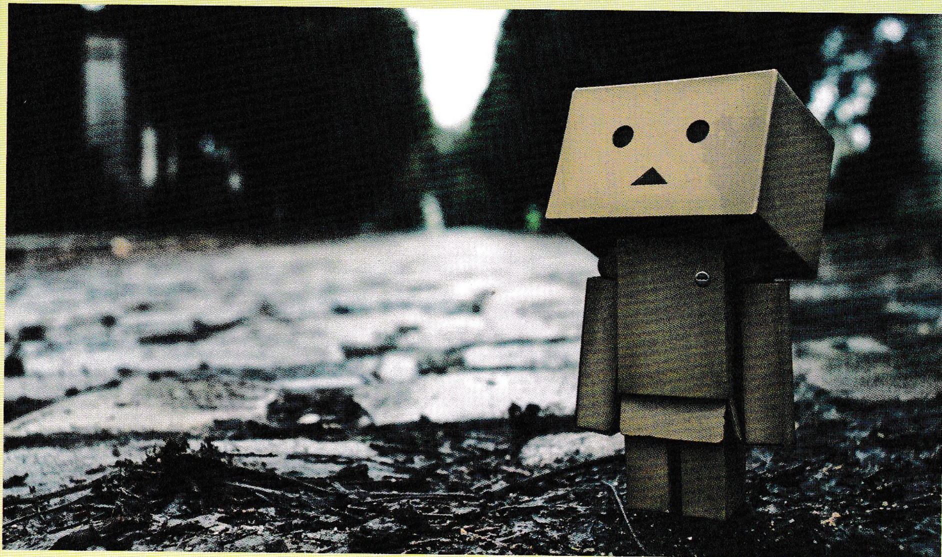
Xbox360的风扇声嗡嗡起舞，苏亦凡盯着屏幕看了一会，终于露出一丝微笑。试机可能要持续到天亮，他的心情也没比听到电话之前好，唯一觉得高兴的也许就是来自这个隔夜饭的邀请了。

萍水相逢的同类让很多这样的日日夜夜不寂寞，有一种生活大抵如此。

听说老家终于修了机场，苏亦凡忽然觉得这几年的金融风暴也并非全无是处。在网上比较了几种航空公司的票价之后，苏亦凡选择了最便宜的春秋航空。在确认过那个可怕的低折扣票价之后，苏亦凡用手机记下电子票号的时候天已微亮。广州特有的夜文化在凌晨两点之后就开始凋敝，到四五点钟彻底熄火。工作室内经过测试的Xbox360被苏亦凡整齐摆好，他开始逐个核对信息，并给客户回信。做为数不多的淘宝聊天工具厌恶者，苏亦凡坚持使用邮件回复客户的做法居然受到了一定程度的追捧。崇洋媚外的年轻男女们都认为这种邮件沟通更像国外的工作流程，且在出现分歧的时候也容易取证。其实只有苏亦凡自己知道，他就是喜欢写电子邮件的感觉而已。

逐个发完邮件，苏亦凡开始给试过的机器打包。在那些乱七八糟的纸箱后面，苏亦凡看到了那个他早已准备好的木盒。木盒里是可口可乐一百二十五周年纪念珍藏套装，内含四个不同时期玻璃瓶可口可乐，这套东西原本的价格大概在六十五美元左右，现在已经被炒到一百多刀。苏亦凡看着这东西满心的为难，最后还是叹了口气，仔仔细细找了泡沫和纸箱包起来，打算明天一起找人快递。

等到所有的主机包装都打完，天已经彻底亮了。苏亦凡在不断的刷新论坛中终于赶到一丝困倦。在清晨不断欢叫的鸟语中，他睡着了。在梦中，苏亦凡觉得自己回到了少年时代，哪怕那是记忆模糊的很多年前。



2

坐机场大巴回市区的路上，iPod的乱序MP3正放到《我的青春我的城》，羽泉略带伤感的歌声伴着视野里熟悉的景色蔓延开来。

"没有留不下的城市，没有回不去的故乡，我能去的和想去的，到底在不在同一个地方。没有留不下的青春，没有回不去的过往，让我痛苦的让我思念的，还是不是那个姑娘……"

苏亦凡回来得匆忙，一方面是因为自己的确有些迫不及待想要回来，一方面则是因为春秋航空的变态折扣只限于这几天，之后进入旅游旺季的票价都比较凶残。不管有钱没钱，苏亦凡都不愿意让航空公司把钱挣走，这是原则问题。

最后一批工作基本完成后，苏亦凡在淘宝上宣布暂时停业一个月。这个消息引来不少哀嚎，苏亦凡没办法只能在责问自己的邮件里一一解释。相比之下，电竞杂志的约稿对他来说则不算什么负担，毕竟看比赛和写评论这种事在哪都一样做。

踏上回家的旅程，苏亦凡心中很忐忑，他期望看到那张熟悉的面容，又异常害怕。谁也不知道那个不久之后即将属于别人的新娘对他和一些朋友来说是怎样的存在。

顺着机场高速不断向前，故乡城市的轮廓也重新清晰。五年时光让这座城市变化很大。苏亦凡发现许多地标性建筑早已消失不见，城市建设的热火朝天宛如亚运会之前的广州。看着看着，不知为何苏亦凡脑海中竟浮现出多年前《模拟城市》的画面，从几栋破宅子一两根水管到繁华的大都市，多少青春多少时光和多少梦想才能堆砌出那种繁荣？

苏亦凡带回来的行李异常简单，除了一些换洗衣服、一本《1Q84 Book3》，一台笔记本电脑之外，还有一台PSP和一个小型工具包。鬼使神差般带着这东西回来，苏亦凡也不知道为什么。如果非要说个原因的话，可能就是熟悉的感觉超过了一切，只要带着才能感觉到一丝安心。

除了这些，唯一意外的行李列表里还有一样是苏亦凡自己都没料到的，最终他居然把那套可口可乐一百二十五周年纪念给带回来了。按照前几年的航空管理，这样的液体玻璃瓶绝不可能让带过安检，苏亦凡解释了一下物品的特殊性之后居然可以办理托运，连他自己都没想到。

也许在苏亦凡的潜意识里，如果这东西被关检没收，可能才是他能想到的最好解决方案。

对于故乡而言，近乡情怯是无数人无数次提炼出的最精准描绘，熟悉又陌生的城市里穿插各种回忆。苏亦凡从长途客车站出来的时候，门口挤满了拉客的出租车。那些殷勤里透着精明奸诈的面容在每个城市里都有闪现，唯一的区别可能也只是口音而已。

站在人来人往的车站，苏亦凡掏出手机想要给徐丹打个电话，最终还是和之前无数次的犹豫一样没有实行，他把电话打到了家里，告诉他们自己回来了。

对于苏亦凡的突然归来，家里人表现了适当程度的惊讶。父母都已退休的苏亦凡有一个年龄悬殊的表弟因为上学借住在家里，占据了苏亦凡的卧室。苏亦凡的突然归来让大家措手不及，最



终的折中方案是苏亦凡暂时在客厅住一段时间，等表弟放假再说。

几年没回家的苏亦凡发现父母又苍老了不少，这种淡淡的哀愁从某种意义上冲淡了反客为主的尴尬。表弟周伟是个青春痘还有残留的眼镜青年，略发福的身材一看就是啤酒和电脑前久坐的合作产物。对这个表弟苏亦凡的印象不算太深，就记得小时候好像因为逢年过节偶尔能凑到一起吃个饭。

人总要长大，当年印象中还有点胆怯的小表弟周伟现在已经是个喜欢夸夸其谈的年轻人。苏亦凡跟表弟寒暄几句，开始跟父母尽量简略地描绘自己这几年的生活，他知道自己的生活对于长辈来说近似于一种完全无法理解的存在，为此他不得不尽量说得轻描淡写。

尽管如此，父母还是问了许多细节问题，譬如广州的五险一金标准如何，个税扣得多不多——这些都是最近电视上经常提及的内容。接下来的话题就是在美国干脆侵犯个人隐私的问题：谈没谈朋友啊？是不是得考虑一下该结婚了？苏亦凡只能从行李箱里拿出从广州带回来的腊肠和廉价服装给母上大人，又奉献了价值一千多的飞利浦剃须刀给老爹，以此来生硬地转移话题。唯一意外的是没料到还有表弟这么个人物出现，苏亦凡不得不从包里翻来翻去，最终送了自己带回来的村上春树给表弟。

对于苏亦凡的礼物，表弟看似很高兴地接过，轻微的撇嘴动作还是没逃过苏亦凡的观察。

苏亦凡自嘲地笑笑，这年头爱看书的学生果然已经是珍稀动物，自己已经过时了。

“亦凡在广州还好吧？”吃饭的时候母亲旧话重提，“你不是说开了个店？生意怎么样？”

“小店而已。”苏亦凡笑，不知道怎么解释，“生意还不错，不过最近要停业一段时间。”

“为什么？”娘亲斗争经验不够丰富，被苏亦凡绕进去了。

“同学有点事，要陪着处理一下。”苏亦凡很隐晦地没有提及“结婚”两个字刺激二老，同时也在小心翼翼说明自己这几年不回来的原因，“生意比较忙，这算是给自己放年假了。”

“哥，你开的什么店？”表弟周伟倒是对内容更好奇。

“小网店而已。”苏亦凡岔开话题，“听说咱们这也盖了 IMAX 影城，晚上我请大家看电影如何？”

“看什么电影嘛，浪费钱……”母亲嘟囔了一句，在父亲的目光制止下没继续唠叨。

苏亦凡无所谓地笑笑，这种事不太好解释沟通，他也不想解释，能够转移话题就算胜利。

“哥，你那个木盒是什么东西啊？”周伟继续好奇宝宝，估计是对今天收到的礼物不太满意，“我看像是可口可乐的商标？”

“一个帮朋友代购的纪念品。”苏亦凡继续鬼扯，“在网上买有点贵，就让我帮忙带回来了。”

“那要多少钱啊。”周伟不死心，继续追问。

“一百五十多美元吧。”苏亦凡说实话，“最近还在涨。”

周伟被这个价格弄没电了，原本打算说的话都收回肚子里，继续老实低头吃饭。倒是母亲又一次唠叨现在的年轻人真不知道节俭，这么个破木箱子就要快一千块钱云云。

吃完饭全家人真跟着苏亦凡去了影城，嘉禾在全国各地二三线城市开设影城的计划看来进展不错，老家这种小城市居然修了八个厅，其中还有一个是 IMAX。唯一缺点就是票价略贵，人均居然要一百五以上，苏亦凡记得北京电博看《阿凡达》也就这个价，那还是全国乃至于亚洲第二大的巨幕。

相比二老，表弟周伟最是亢奋，估计从来都是听过没看过。毕竟 IMAX 的票价比之国外有过之无不及，这价格真让人觉得文化娱乐是个水深火热的行业。

在影院买票的时候苏亦凡给顾凌飞发了条短信，告诉对方自己已经回来，相约明天一起吃饭。这连绵不断又不能不去的饭局让苏亦凡怀念起在广州单调平静的生活，虽然没什么惊喜，毕竟一切还都在自己掌握之中。现在这种忙碌，仿佛生活已经不是自己而是别人的。

3

在尚未改建完毕的老城区小胡同里，苏亦凡看到了正窝在自己店里打游戏的顾凌飞。这个当年校内著名校草如今已发福得不成样子，啤酒和烧烤几乎毁了他之前树立起来的所有形象。原本白皙的面容上布满了因酒精过敏导致的暗红色沟壑，肚子差不多和六个月的孕妇相仿。苏亦凡盯着顾凌飞看了一会，确定对方不是冒名顶替之后，只无奈地说了一句网上流传得快烂掉的老话。

“时间真他娘的是一把杀猪刀。”

顾凌飞放下手柄，不忘按一下暂停键使出“看菜单游戏时间停止流逝”的无赖伎俩，顿时漫天的三国战场厮杀变成了一张沙盘地图。《三国无双 6》刚出，亏得顾凌飞能用 2M 的小水管一点一滴把这玩意拖下来弄到硬盘里。

顾凌飞站起来仿佛准备对着苏亦凡做出一个大力拥抱，最终还是改成了握住手臂轻轻拍打以示亲热的动作。对于苏亦凡和顾凌飞这种人来说，拥抱这种大幅动作太过基情也太热烈了一些，不适合他们的性格。

“怎么这么早就回来了？”顾凌飞从柜台里掏出香烟点上，想要给苏亦凡却被拒绝了。

苏亦凡不自然地笑笑：“你觉得我应该十八号之前赶回来？”

“当然不可能。”顾凌飞自顾吐了口烟圈，声音颇落寞，“这么匆匆赶回来的，你不是第一个，也不是最后一个。”

“徐丹是我心中的绝世美人。”苏亦凡此时已经能平静地表白自己的心情，“这不算什么，我也不想跟别人比，更不能阻止别人怎么想。”

这句话也是说给顾凌飞听，这个曾经的校园第一帅哥咂嘴点点头，表情变得讪然：“好吧，其实我刚开始给你小子打电话的时候，是想看你到底会不会痛哭流涕。”

“你今天比较真诚。”苏亦凡打趣老同学，“这店开多久了？”

顾凌飞把烟头按在烟灰缸里：“三年，你觉得怎么样？”

“挺好的。”

苏亦凡四处打量，在一侧柜台里他看到《魔兽世界》的人偶，看到白裙舞剑的 Saber，看到黑丝的春丽，看到命运三女神，也看到路飞和鸣人并肩而立。这些看似杂乱的手办包括着宅男、普通玩家和在校学生各自的品味和爱好。

柜台里理由当然地放着 3DS 的样机和不少 PS3 正版游戏。哪怕现在自制系统已经满天飞，仍有不少人坚持享受网络对战服务等内容。另一侧柜台里摆满了 PSP，整齐犹如一堵墙壁，这是大势所趋，也是几个月后的淘汰货。

随便数数顾凌飞的存货，苏亦凡得出生意还不错的结论。

说起自己这个店，顾凌飞不免有些得意：“刚开始的时候其实很不容易，没资金，一个一个顾客巴结，什么人都有……你也知道，玩游戏的人里没钱是多数，有时候几块钱也要反复斤斤计较，而且现在淘宝对实体店的冲击也比较大……想想真他喵的不堪回首。”

“这话怎么跟当年咱们总去的包机房老板差不多。”苏亦凡笑，“忆苦思甜是不是所有成功人士的必备要素了？”

顾凌飞显然也意识到自己有点装过头了，尴尬地摸了摸鼻子："其实也就那样，咱们这种小地方好糊弄，时间长了生意好不难。"

两人说话间，店里的伙计来上班了。顾凌飞这个小店居然有两名打工伙计，这足以证明生意是真的不错。这两人一男一女，都二十岁出头。男的是个长得挺精神的小伙，女的是个身高勉强一米六，但相貌比例都不错的软妹。苏亦凡的目光在软妹身上停了几秒，用暧昧眼神打量顾凌飞。

"这个是小颖，这个是小浪。"顾凌飞老脸一红，给苏亦凡介绍，"他们俩一个管销售，一个管技术。你也知道，现在的游戏机破解，都硬生生把人逼成黑客。"

"那没办法。"苏亦凡说，"其实这一行永远是这样，先会的人赚那些不懂的人钱。信息不对等所提供的服务在国外也一样，我朋友在国外给人装个Windows7系统加设置无线路由器都要收两百美元。"

"这钱也太好赚了吧。"顾凌飞闻所未闻地感慨。

两人坐着看小颖擦柜台，小浪给新到的PS3开封，破解，拷贝游戏。在这并非休息日的上午，一切都缓慢安静，苏亦凡和顾凌飞说着说着就聊起了当年的时光。那时候顾凌飞和苏亦凡，还有徐丹和另外几个朋友经常逃课出来打游戏。大多数时候徐丹就是坐在旁边看这群男生踢实况，也不怎么说话，就是笑。偶尔大家还会找个廉价小旅馆开房打麻将，输赢的差价都不够房钱，依旧开心。

"一转眼啊，这么多年过去了。"顾凌飞现好似对各种感慨特别起劲，"感觉就像昨天，又像上辈子。"

"不是时间太长，是每一年的变化都太大。"苏亦凡说，"而且回忆总是美好一些。"

顾凌飞挥挥手，似乎想要挥断那些萦绕在心头的回忆什么的，叹了口气，正要说话间，电话响了。

"徐丹的电话。"顾凌飞看号码，冷静地瞥了苏亦凡一眼。

"看我干什么，接吧。"苏亦凡表面镇定，心跳也小加速了一下。

顾凌飞拿起电话，嗯嗯啊啊了一番也没说几个字，全都是"好好好"和"没问题"。放下电话面对苏亦凡询问的眼神，顾凌飞嘿嘿一笑："徐丹的电脑坏了，让我去给她看看。"

"现在？"苏亦凡问。

"当然现在。"顾凌飞正要伸手去拿装着U盘的工具包，忽然想起来点什么，"等等，小青好像交待过我今天上午有点事……我靠，这有点不太好办啊。"

"到底怎样？小青是谁？"苏亦凡本都打算跟顾凌飞一起动身了，看这厮又重新坐下，顿时有点糊涂。

顾凌飞看了一眼正擦拭柜台的小颖和小心谨慎给PS3装软件的小浪，小心翼翼第凑近苏亦凡解释道："这个……其实我女朋友今天可能会过来。"

"有女朋友了？"苏亦凡看着这个曾经自命不凡的帅哥，如今已提前步入中年的男人，"你不是说非徐丹不娶么？"

顾凌飞尴尬地咳嗽一声："都是过去的事了，那时候年轻。"

"是啊，感觉像昨天，又像上辈子。"苏亦凡学着顾凌飞的口气戏弄他，"这沧桑口吻，刚才差点以为你已经遁入空门了，原来也没禁得住诱惑啊。"

"废话,你能禁得住么？"顾凌飞恼羞成怒，把工具包扔给苏亦凡，"你不是没事么？你去！"

"我去？"苏亦凡愣了，"我连徐丹家现在住哪都不知道啊，不少小区名都变了吧？"

顾凌飞掏出手机："还好意思说自己是电子宅？我给你定位谷歌地图，这个你从小长到大的地方，我就不信你找不着！"

苏亦凡低头认错，任顾凌飞为自己输入电子导航，其实心中暗喜。

设完导航，顾凌飞指了指门外那台崭新的尼桑骐达："有本儿没？有的话开我车去，徐大小姐的事儿可不能耽误。"

"就差不是A票了。"苏亦凡对顾凌飞感激地笑笑，接过车钥匙转身出门，他何尝不知道这是顾凌飞主动让给自己的机会。

当年那些朋友和朋友之间默契在这一瞬间仿若重生，顾凌飞挤眼睛的暧昧笑容里包含了很多意思，苏亦凡没心思去一一解读。小胡同外的汽车被发动，载着苏亦凡朝芸芸众生驶去，他从后视镜里能看到顾凌飞挥手的样子。看着看着就觉得越来越远，就像他们的青春一样。



4

苏亦凡站在顾凌飞定位的小区门口用了几十秒平复自己的呼吸，又在车内的后视镜里审视自己现在的造型和精神状态，竟没有一样满意的。他怎么也没想到会以这样一种姿态面对徐丹，之前曾经敢在脑海里幻想的种种终于回归现实，这一刻现实冷酷，让人不忍卒睹。

苏亦凡都不敢回忆自己到底是怎么走到徐丹家门口的，小区保安对他的车驶入没做阻拦，下车之后按照顾凌飞给出的地址，苏亦凡上楼走到应该是目的地的门前，犹豫片刻才轻轻敲门。

"等下，马上来。"

由内而外的声音让苏亦凡打了个冷战，日夜思念的女孩如今就隔着一道门，让他有种恍如隔世的感觉。之前顾凌飞描绘的那些一起玩游戏的岁月像被岁月的河隔在了彼岸，遥望而永不可及。

门开了，露出徐丹精致秀美的脸，她的五官生得紧致有序，脸型也经得起目测和相机的双重考验，是个典型的小脸美女。徐丹的眉毛修长犀利，悬在一双美目上显出一丝不易察觉的锋芒，一米七二的完美身材在这秋日里凹凸玲珑，能吸引绝大多数异性的眼球。

苏亦凡相信自己很多年以后依然会想念很多人，必然包括此时此刻的徐丹。

"呀，是亦凡？"

尽管多年不见，徐丹的记忆力依然不减当年，瞬间就把眼前这张脸和记忆中那个跟自己最熟的男生结合起来。

"嗨，好久不见。"

说完这毫无创意的开头，苏亦凡就开始懊恼自己为什么不能想些过得去的对白，就像面对顾凌飞时那样。

也许自从自己的心理状态变化之后，面对徐丹就再没自然过。

徐丹显然因苏亦凡的到来惊讶并开心，慌乱地开门让他进屋。

"说的是,是好久不见了,你现在人在哪呢？都在忙些什么？上次见你那会我还在前台呢，这一晃又好几年过去了。"徐丹连珠炮一样的询问显然没把苏亦凡当外人，这些问候温暖又寒冷，徐丹的亲昵和既成现实的婚姻犹如苏亦凡喜欢的那部小说名字一样，冰与火的感受带给他不知如何回答的踌躇。

如实回答了徐丹的各种问题之后，苏亦凡心情总算平静下来一点。徐丹穿着简单的白色露趾拖鞋，雪白的足踝和小腿线条一直在苏亦凡眼前晃呀晃，让他无法集中精神。在那些不经意的目光中，苏亦凡感觉到自己委实还和想象的一样对徐丹怦然心动，虽见过千千万万的人，她还是那个最特别的人。

"说着说着就忘了正事。"苏亦凡让自己尽量收敛心神，努力转移话题，"是顾凌飞让我过来的,他好像有点事忙,让我来当修电脑的好人。"

当年曾经跟苏亦凡他们一起混过，徐丹当然听得出"好人"俩字背后的意思，嫣然一笑："那我先谢谢某人了,你现在也是从事这方面工作？"

苏亦凡拆开机箱盖，开机，看着风扇转起来，主板上的工作灯逐一亮起。

"嗯，刚才不是跟你说了么，其实就是开了个网店，做点小生意。"



苏亦凡一直隐忍着没问徐丹男朋友到底是干什么的，他觉得想到这个问题心头都会觉得一丝刺痛，如果真成为话题的话，自己的内心恐怕早就被撕裂了。

主板工作灯没亮，风扇正常。苏亦凡在灰尘扬起的机箱一侧看了一会，关闭电源。重新给主板接线，这块昂达主板的接线有两个端口，似乎是其中的一个坏掉了。

蓝灯灭掉，红灯亮起。显示器上跳出自检画面，证明电脑的确是修好了。进入 Windwos 后检测了一下硬件温度什么的，苏亦凡又关掉电源，把机箱线全部拔掉，开始拆 CPU 风扇和显卡。

“积灰太多，帮你清理一下。”苏亦凡这么向徐丹解释，其实内心隐隐是希望多能与她相处一会。

抱着机箱到阳台上，苏亦凡这才有时间打量整个房间。这是徐丹父母所在的老房子，装修明显没有年轻人参与的味道。想到徐丹的新房，苏亦凡心头陡然一痛，用牙刷飞快刷掉风扇上的积尘，又拆开显卡散热片仔细打扫。

阳光照在苏亦凡身上，也落在一旁的徐丹脸上。光线里看得见飞舞的尘埃，让苏亦凡想起小时候看过的一个童话叫《三十六万五千天》来。

“除了顾凌飞，还见谁了？”徐丹问。

苏亦凡不敢抬头直视徐丹的目光，就在那认真仔细地干活，低声回答：“就你了。”

这三个字饱含的深意，恐怕只有苏亦凡自己清楚。

“顾凌飞可能也要结婚了。”徐丹说这话的时候目光直视苏亦凡，“真快啊，这么多年一下过去了。”

苏亦凡不知道怎么回答，用垃圾袋装好积灰，重新把显卡插上。

“这次应该没问题了，风扇声也会小不少。”憋了半天，苏亦凡只能想到这样的话答非所问。

徐丹看着苏亦凡把电脑重新放回原位，接上电源启动 Windows。苏亦凡双手黑黑的，看着电脑屏幕上的开机画面发愣。

真不知道说什么，也不知道怎样面对。曾经日思夜想的场面就在眼前，苏亦凡发现自己比预料的更不知所措。

“真是太感谢了。”徐丹看了一眼时间，“正好中午了，一起吃个饭如何？”

“不用了吧……”苏亦凡没料到修电脑当好人还有这待遇，假意推辞。

“客气什么，这么久不见了。”徐丹笑起来像盛开的莲花，“说吧，回来了想吃什么，我请你。”

苏亦凡不再矫情，沉思片刻抬头道：“我想吃那家炸鸡排。”

当年苏亦凡和几个同学频繁出没在包机房，有时候徐丹在的话大家就会张罗去吃炸鸡排，美其名曰改善伙食，其实就是为了让徐丹开心。

“你还能记得炸鸡排啊。”徐丹笑得开心，“那家店倒是还在，可惜老板不干了，现在是他儿子在做。那时候你们玩足球游戏一下午，为了等你们一起吃，鸡排都凉了。”

往事自有它的香醇味道，苏亦凡听徐丹还能对这些回忆历历在目，心中忍不住高兴了一下。

5

鸡排店还是老样子，甚至连穿校服的学生顾客都没变。苏亦凡和徐丹两个大龄青年坐在其中，倒也不算特别突兀。换了一条短裙梳起马尾的徐丹看上去和当年一样美丽，许多小男生都在女朋友的注目下仍忍不住把头扭过来。

对于这种目光，徐丹恐怕已经习惯乃至于坦然，她知道自己的相貌还算出众，也知道自己管不住别人的目光。久而久之，被人行注目礼就不再成为一种困扰。

苏亦凡盯着徐丹，总觉得千言万语始终开不了口，他有无数问题，却一个都问不上来。一个月之后眼前的女孩就将成为别人怀中的少妇，这和少年时代梦想过的故事有着完全不同的走向。

生活没有恶龙，也不能通过战斗解决 BOSS，苏亦凡深知这一点，他只能看着徐丹，看她微笑着点吃的，并用眼神询问自己。

“有什么想问的，尽管放马过来吧。”

似乎察觉到苏亦凡的犹豫，徐丹点完菜做出一副随便你怎么样的表情，这些鲜活的表情和记忆中的那个女孩的形象重叠，让苏亦凡心头微颤。

“没，没什么。”

徐丹微笑着目光凝在苏亦凡脸上良久，慢慢笑容敛去，轻轻叹了口气。

“其实我知道顾凌飞很不开心。”

苏亦凡想了想，犹豫着说：“……很多人都不开心。”

徐丹要结婚了，这是很多人听到就会伤心失落的消息。当年追求徐丹可是个规模不小的群体事件，在学生时代没有比这更影响深远的事了。当时不仅是班上的男生，连同级的甚至高年级的男生都对徐丹虎视眈眈。偏偏徐丹就跟苏亦凡等几个同学玩得好，让很多人实在恼火。

那个时候的包机房刚开始玩 PS2，《实况足球 5》陡然提升了画面细节让男生们雀跃不已。不爱玩足球游戏的苏亦凡时常玩些《寂静岭》和《鬼泣》这样冒险动作游戏，徐丹就静静坐在苏亦凡旁边看帅哥和落魄男人在电视屏幕里跑来跑去。徐丹的英文还不错，苏亦凡也故意选一些英文版游戏玩，俩人倒是记下了不少印象深刻的台词。

苏亦凡甚至还能记得徐丹为什么会跟他们这些臭男生混在一起起源细节。那时候徐丹经常受到来自不同人士的骚扰，有写情书的，有直接过来表白的，也有没事就跟在后面瞎起哄的。徐丹不胜烦扰之余也受到大部分女生的排挤。毕竟在学校里，没有多少女孩喜欢一个比自己受欢迎 N 次方的同性同学。

受排挤的徐丹想要上网抒发苦闷，学习成绩一般但家教甚严的她忽然突发奇想，去了一家名字特俗气但装修很华丽的网吧，那时候女孩们对视觉的要求总要超过实际内容。这家网吧除了大量的高配置电脑、软硬座区和沙发包间之外，竟然还有几台 PS2。徐丹就在这里碰到了苏亦凡、顾凌飞和其他几个同班同学，早就对徐丹有点小憧憬的男生们看见美女来了网吧，一通热情招呼之下，徐丹觉得这些人比那些只想让自己当他们女朋友的男生真诚得多。时间一长，竟然打成一团，成了死党。

关系越是亲密，反倒越不会出现那种困扰。徐丹就这么跟苏亦凡这帮朋友混在一起，看电影打游戏疯玩，仿佛学生时代就是世界末日。

关于这些回忆，苏亦凡都会觉得快乐得几近战栗。

那种情况很微妙，因为游戏的缘故苏亦凡和徐丹关系一度超过其他朋友，又因为关系太好苏亦凡而只能将所有心情隐忍，同样钟情徐丹的帅哥顾凌飞也是如此。大家嬉笑在一起，徐丹甚至因为这个开始喜欢玩游戏，跟着苏亦凡一起玩那些除了足球游戏之外的 PS2 游戏。

这种甜蜜又幸福的苦恼持续了接近一年。

有些时候，人与人之间的关系比时间走得更慢。苏亦凡觉得自己跟徐丹一直都是死党，就像顾凌飞也这么认为一样。班上所有经常参与集体

活动的男生都这么觉得。然后懵懵懂懂的，大家就开了最后一个新年晚会，上了最后一个学期课，毕业了。

没有了徐丹的大学时代一片空白，除了高中QQ群里的聊天记录，苏亦凡已经不太记得自己大学时代的任何细节了。几乎所有同学都有女朋友的校园里，苏亦凡经常一个人端着PSP走在林荫路上，并想象着徐丹是不是也跟自己一样这么寂寞。

老同学建的QQ群里，苏亦凡经常能看见徐丹说话，她依然聊些关于游戏的话题，并不涉及个人生活。这个平时略显文静的姑娘学习成绩并不算好，在本地大学混了几年，竟跑到超市当前台，后来才转到行政部门工作。

苏亦凡考上了一本的华南理工，在距离自己故乡数千公里的城市里沉默着，偶尔在QQ上看徐丹说几句话，几次想要单独加她的QQ都没付诸行动。

那也日夜交替过得很惶恐，也很茫然，苏亦凡都还记得。

…………

…………

"问你话呢，现在到底在做什么？"油炸鸡排的香气和徐丹的审问把苏亦凡拉回到现实中，他抬头看了这个精致的女同学一眼，竟然首次回答了真话。

"开了一个淘宝店，也给几个游戏杂志写点东西。"

"淘宝店？"徐丹眨眨眼，这年头不会网购的姑娘比大熊猫还少，"关于什么的？"

"电玩。"

"电玩？"徐丹笑了，"这不是跟顾凌飞一样吗？"

苏亦凡没说话，他当然知道顾凌飞为什么要开电玩专卖。大学之后徐丹俨然变成一个死硬级的游戏爱好者，PS2被淘汰之后徐丹自己攒钱买了一台360，可惜没到一年就红了。在QQ群里哀嚎了一下之后，徐丹居然又买了一台，这就让有心的苏亦凡和顾凌飞都留意上了。

苏亦凡估计很多人都留意了，最后真下定决心干这个的，却只有自己和顾凌飞。

性格决定命运，淘宝店在全国范围内有了一定名气之后，苏亦凡认为这句话是对的。

6

苏亦凡没说自己做电玩是因为徐丹的XBOX360红了，也没说自己现在是全国修三红XBOX360和刷机最有名的淘宝店主，就连各式主机销量也相当可观。当然苏亦凡也没问徐丹关于她男朋友的任何讯息，他总觉得那种刺痛自己可能无法承受。那感觉就像从游戏中回到现实，总会觉得极度的不适。

"我也不知道为什么，对顾凌飞一直都没感觉。"徐丹用吸管搅动奶茶，忽然说起苏亦凡意料之外的话题，"你也许不知道，我觉得顾凌飞是那种可以当一辈子哥们的人。"

这张哥们卡发得干脆利落，苏亦凡在心中替顾凌飞惋惜了一下，随即想到他现在已经有了女友，也就释然。

"顾凌飞是那种他要是对你好，就一定要表现得特别明显的人。"徐丹不知道为什么今天一直在提顾凌飞，这让苏亦凡觉得有些奇怪，"其实这没什么不好，可我偏偏不喜欢。相对来说，我觉得那个每年都给我寄东西的人更不错。"

苏亦凡心中悚然一惊，偷偷瞄了徐丹一眼。眼前的女孩面色如常，只是低头让秀发低垂的样子有些惆怅，美得让人心碎。

片刻的沉默之后，徐丹换了个轻松的话题："最近太忙，都没怎么玩游戏，要不要试试？"

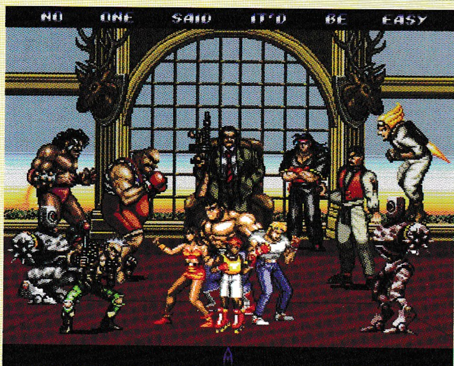
苏亦凡记得就在陪父母看电影的商城里有一家全国连锁的街机厅，听徐丹这么说哪里会不同意。顾凌飞的车载着两人去到那家街机厅，门口有穿着春丽衣服的妹子在举着促销牌子，说是买一百元送一百元游戏币云云。

"我好像也拍过这种照片。"徐丹指着那个春丽妹子说，"你们这些坏人，当年居然集资找人给我拍COSPLAY照。"

苏亦凡挠头笑笑，再过两年自己都快三十了，想到这些回忆依然觉得羞涩又甜蜜。

街机厅里居然有最新的《街霸4街机版》，这个先出家用机再反过来给街机移植的游戏依然有着这样那样的缺点，节奏飞快的它没有《铁拳6》人气高，也有不少人在专注地对战。《太鼓达人》的震天声响里，许多长腿妹子围坐在捉鱼机周围，兴奋地按着射击键。苏亦凡跟在徐丹后面，没回过神来已经看到美女抓着一篮子游戏币递给自己。





"是不是很多美女啊？"徐丹促狭地捕捉苏亦凡的四顾目光。

"没，没……"苏亦凡慌乱，回归眼观鼻鼻观心模式。

"来战！"徐丹豪气万千，当年因为帅哥人设沉迷于《罪恶装备》系列"的她对格斗游戏颇有心得，居然主动挑战苏亦凡。

苏亦凡笑笑，也许只有在游戏的世界里他才觉得轻松。

站在机台旁边等空位，徐丹的清爽打扮引来不少目光，顺带着看苏亦凡也有几分羡慕。面对这些目光，苏亦凡自己只有心里苦笑——若是真能牵起徐丹的手，他的世界应该会比现在明亮无数倍吧？

可惜这一切已无法挽回了。

这一瞬间的失落让苏亦凡走了片刻神，回过神来时已经有人落败。苏亦凡看了一眼徐丹，发现美女比自己更心切地投币上去挑战。这种景象在街机厅可不多见，引来无数双眼放光的宅男们围观，甚至有人扔下打到一半的太鼓也凑过来。

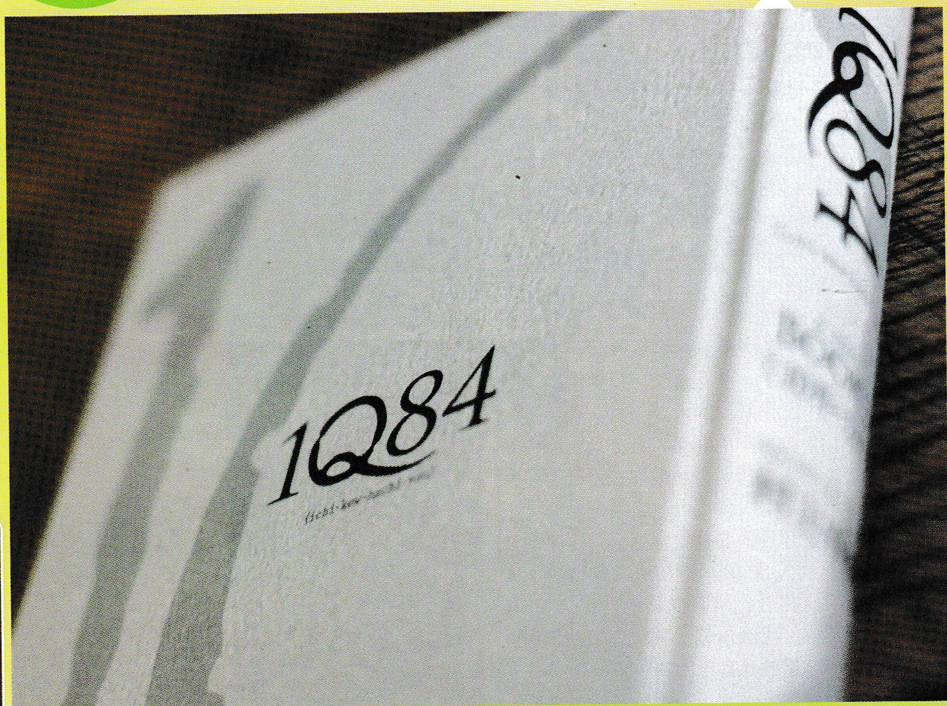
徐丹选了比较少人用的本田，对于一般玩家来说这样的角色不够美型，却能折射出从少女到一个成熟女性的心路变化。以前徐丹是个典型的颜控，在同龄人的审美熏陶下对帅哥比较执着，现在居然肯用本田这种没形象的角色。

空中压制，摔投，蓄力，无影手……本田的暴力型打法和徐丹的相貌形成鲜明反差，让围观者惊呼不已。苏亦凡看着这个手指飞快晃动摇杆的老同学，不自觉地在心中比较了一下。若是自己动手，可能都没那么容易能赢得了徐丹。

凶狠凌厉的攻击持续了一会，坐在机台另一侧那个二十岁出头的青年被打得很惨，输掉对局之后才特意走过来看一眼徐丹，那深深的目光不知是惊艳还是幽怨。

美女摆擂，挑战者自然众。遗憾的是大部分人的水平跟在家里曾经苦练过的徐丹不能相比，连下十余人之后终于造成了一定的威慑，苏亦凡这才有机会坐在徐丹对面。





重新回到游戏上，一直有些沉默的苏亦凡似乎重新感受到了一丝活力。双手贴上摇杆和按键之后，苏亦凡脑海里竟浮现出那些他住在高架桥旁的廉价公寓里的日日夜夜。有时候晚上从窗口看出去，一辆辆奔忙的车拖曳出长长尾灯光，划过城市最寂寞的时分。

徐丹就像那些夜晚划过城市的光，在苏亦凡心头留下了许多痕迹。

桑吉尔夫，讨厌气功波的壮汉赫赫登场。苏亦凡刻意没选猥琐又强大的沙卡特，他觉得跟徐丹近身肉搏也许会显得更亲密一些。

已经快三十岁的苏亦凡猛然发现自己竟还有这么幼稚的一面，连他自己都惊讶。

战斗异常激烈，苏亦凡和徐丹攻防来往得都很频繁，两个防御力和攻击力在《街霸 4》里名列最前沿的角色相互以指令投给对方造成压力，也利用压制争夺每一次先机。

两个人坐在这里互有胜负地打了很久。最后就在苏亦凡打算起身放弃的时候，徐丹先他一步走过来，把剩下的代币扔进苏亦凡面前的塑料筐。

"不玩了，咱们走吧。"

苏亦凡没有反对，只是内心有点惶惶，刚才对徐丹的战斗中他可一点都没让着美女。不知道这种认真会不会遭遇徐丹的反感，会不会让她觉得自己是个爱计较的男人？

算了算了，想这些也没用，反正徐丹快结婚了。苏亦凡这样安慰自己。

一个下午就在这样的闲聊和游戏中过去了，徐丹没提及自己的男友，也没有流露出许多美女忽然有时间接电话猛然想起自己还有什么事要做的意思。苏亦凡像是一个迟到的骑士，默默跟在公主身旁看着她笑容嫣然，心中一阵阵失落。

晚上苏亦凡把车送回给顾凌飞，这位好兄弟也是好竞争对手看了苏亦凡半天，没说话只是叹气拍拍他的肩膀。苏亦凡在游戏店里看到一个青春靓丽的女孩，那女孩看顾凌飞的眼神里带着一丝崇拜，苏亦凡立刻明白了这女孩的身份。

每个人都要有自己的生活，以前就像梦一场，终究会过去，不是吗？

7

晚上回家的时候，表弟周伟正在电脑前看书。苏亦凡斜眼瞄过，发现封面上一个钢铁士官长，竟是一本《光环》小说。戴着耳机的表弟摇头晃脑，播放器列表显示着放的正是前段时间因《变形金刚 3》再度流行到耳生茧的林肯公园。

苏亦凡放下东西，坐到表弟旁边的沙发上，从自己旅行箱里翻出 PSP。这台 PSP 里装满了各种老式模拟器，其中苏亦凡最爱的是那款 MD 模拟器。在自己游戏的启蒙阶段，MD 做为包机房最廉价又效益颇好的主打产品，成为很多人心中无可替代的怀旧圣经。

《格斗三人组》、《火枪英雄》、《大航海时代 2》、《光之继承者》、《亚瑟王朝》和那个西贝货的《太空战士》等游戏一长串列表，意味着曾经逝去的某个时代。苏亦凡随手翻到《幽游白书》，打算用浦饭幽助再战魔界武道会，旁边正摇头晃脑看书的表弟不知怎么扭过头来，看到苏亦凡这架势，合上书凑过来看苏亦凡玩 PSP。

但凡玩 PSP 的，没有人喜欢别人头凑在自己身边看，偏偏这种人还奇多无比。苏亦凡回头看了表弟那张圆脸一眼，却没什么心情跟他计较。

徐丹今天的笑容很多，可是越多笑容，越多顺着自己的玩乐，苏亦凡觉得心中越难过。

也许当年自己就不应该沉默，应该勇敢踏出那一步？

相比顾凌飞当年的冲动，苏亦凡隐忍了许多年。这些年来只有一些小动作，甚至包括节日问候短信什么的，他都小心翼翼隐藏着自己的想法。那些措辞和句子，与所有同学群发的短信没有什么不同，唯一区别可能就是藏在其中的心情。

只是那些心情到底谁能了解，对方又是否会知道，苏亦凡就完全没有信心了。

"哥，这什么时候的游戏？"周伟比苏亦凡小不少，做事说话都直接得让人没脾气。

苏亦凡回头看了一眼圆脸圆眼镜的表弟，低声回答："过去的老游戏了。"

"我说么，还以为是 PSP 的新游戏呢。这画面真够可怜的。"周伟嘀咕，"哥你知道现在大家都玩 PS3 和 Xbox360 了吧？我看游戏杂志上说最近新出的游戏都不错，像《暗影诅咒》什么的。哥你平时除了电脑游戏是不是不怎么玩游戏机？我从上高中就开始特爱看游戏杂志，他们上面的编辑都挺有意思的，我都是按那上面介绍的游戏玩……"

苏亦凡听了表弟的一番话，终于是按了暂停没继续游戏，只是冷冷地看着周伟，最终表情化成了一丝冷笑。

"是吗？那可真厉害。"

"哥你不知道，我们有个同学还认识游戏杂志的编辑呢。"周伟不知死地继续炫耀，"我跟你说啊，他们还经常采访那些游戏圈的名人呢。"

苏亦凡不置可否地嗯了一声，不知怎么回应表弟的兴高采烈。周伟就站在苏亦凡旁边，开始滔滔不绝地给苏亦凡灌输自己关于次世代游戏机的知识，并炫耀自己已经玩过了什么和什么游戏。

周伟说了半个多钟头，发现表哥基本上没怎么说话，自说自话的他也终于讪讪收了兴头。

"哥……你平时不怎么玩电视游戏的啊？"

苏亦凡看了周伟一眼，忽然问道："你知道凌飞电玩吧？"

"啊，我去过，那个老板我认识。"周伟飞快接过表哥话头，忽然意识到了什么，"啊？你跟顾老板……"

"我们是同学，他跟我打了三年初中三年高中差不多六年游戏，从《格斗之王》到《铁拳》就没赢过。"苏亦凡说，"这个人最擅长的游戏是《街霸方块》，他玩《无双》都用天国难度的。"

不等表弟表现出惊讶，顾凌飞继续说道："你特崇拜的那个杂志的编辑是吧？我下星期让他们快递一本签名杂志给你吧。"

"另外，这本《光环》小说翻译得有点瑕疵。"苏亦凡指着周伟放在电脑前的书说，"科幻迷和游戏迷有本质的区别，如果你想看最好的译本，应该去买一本那个杂志出的新版译本。其实《光晕 2》的小说挺烂的，如果没看也可以跳过。"

说完这些，苏亦凡关上 PSP，再也没了游戏的兴致。

"别发呆了，睡觉吧。"苏亦凡对表弟说，"玩游戏而已，享受生活，扯那么多附加价值干嘛，累死个人。"

"还有，最重要的一点。"苏亦凡在回房间之前又回头说道，"别人玩 PSP 的时候，别把头凑那么近——除非你是想泡妞。"



8 第二天早上，苏亦凡收到隔夜饭发来的留言。手机聊天工具上隔夜饭的头像一闪一闪，还有无数朋友的头像也一并闪烁。苏亦凡一条一条翻阅那些留言，有关心有念叨有拜托的事也有转载最近网络上有趣新闻的。苏亦凡有选择地回复了一部分留言，直接拨通了隔夜饭发来的那个电话号码。

电话那边是一个豪爽的声音："苏老板是吗？真是荣幸啊，没想到咱们还是老乡。"

"人生充满随机事件。"苏亦凡说，"这次视频攻略没做成，是我对不起你们，我请吧。"

"那可不行。"隔夜饭说，"我还是尽尽地主之谊，你现在离家太久应该算是半个客人，我已经订好了地方，就等你大驾光临了。"

"好吧。"苏亦凡也不矫情，"那就多谢了。"

"家里人一起喊来吧。"隔夜饭说，"吃饭人多热闹，有女朋友最好也带上。"

苏亦凡苦涩地笑笑，他知道隔夜饭看不到自己此时的表情："不好意思，还是魔法师一枚。我倒是有个表弟好像很崇拜游戏圈的名人，介绍给你认识认识。"

隔夜饭笑了："你表弟知道你是谁吗？"

"当然不知道。"

"驚坏。"隔夜饭评价苏亦凡，"下午四点半给我电话吧，我开车去接你们。"

苏亦凡放下电话，切换成网络模式，在微博上心不在焉地刷了一条"晚上跟@隔夜饭一起吃晚饭……我总觉得这是不错的个冷笑话。"的微博。看着看着苏亦凡自己笑了，天涯若比邻，说的大概就是这回事。

周伟昨天被表哥教育了一下，现在整个人都往下耷拉，一脸的没精打采。苏亦凡也不在意，关了iPhone的浏览器随口问道："你不是喜欢《鬼泣4》吗？那个做极限视频攻略的隔夜饭晚上请我吃饭，要不要一起去？"

"谁？"周伟大惊失色。

"隔夜饭。"苏亦凡说起这个ID脸上难掩笑意，"你听说过这个人吧？"

周伟点头如小鸡啄米："听过听过，据说《鬼泣4》的极速挑战国内几乎没人能超越他。"

"他是本地人。"苏亦凡说，"晚上请我吃饭，你一起去吧，咱们家全都去。"

带着满脸震惊的表弟，苏亦凡出门去找顾凌飞吃午饭。因为是暑假，顾凌飞店里人不少，苏亦凡跟当年的学校第一美男坐在一起，几瓶啤酒几样烧烤。当年是什么样现在还是什么样，这种简单的聚餐让苏亦凡觉得时间即使流逝，自己的心态还算端正。

"顾哥，我敬你一个。"表弟周伟虽然在游戏上确实很菜，喝酒倒是胜苏亦凡一筹，很快跟顾凌飞打得火热，"我哥说他认识游戏编辑，到底是不是真的？"

顾凌飞看了苏亦凡一眼，摇摇头："这事你得问你哥，他不说，我可不敢暴露他的真实身份。"

苏亦凡闷头喝酒，啤酒的苦涩像对往事的不甘。今天从起床开始他拿着电话至少十次想要拨徐丹的号，哪一次都是按下拨打键不到一秒钟又按了取消。

周伟怯怯地看了一眼自己表哥，没好意思继续追问。

"那天我是不是带了个可口可乐的箱子过来？"苏亦凡忽然想起自己不见的那个纪念品，问了顾凌飞一句，"当时我急着走，是忘这了还是带在车上了，后来回去没找见。"

"我哪知道……"顾凌飞被周伟灌得有点大舌头，"你想当年咱们的人生不都是这样么？好像有什么东西带着，就在身边呢，结果一转眼就不见了……人啊，有时候真他妈得认命。"

苏亦凡认同这话，陪着顾凌飞干了杯中酒。

"其他人都在不在？"苏亦凡放下杯没再给自己添酒，目光反倒停留在顾凌飞店里正演示的《战地3》高清预告片上，"我想喊大家一起吃个饭，重温一下当年二逼岁月。"

顾凌飞自顾笑了笑："各有各忙的，就你老人家最闲，第二闲的是我……想要凑齐人太难了，现在毕竟不是当年。你还是先自己玩几天，等有机会再说吧。"

苏亦凡在这个话题上也不纠缠，只是一只手捏着电话，手指在触摸屏上下摩挲，仿佛在期待什么奇迹出现。

那边周伟已经跟顾凌飞喝得满脸通红，顾凌飞拍胸脯保证周伟以后想玩任何游戏只要来店里就随便。苏亦凡在这两个臭味相投的胖子基情四射中走到电脑前，搜索出一首歌点了播放。

《ICO》的主题曲《You Were There》伴随空灵的童声在店里响起，就连大笑不止的顾凌飞也凝住笑容，挥动在半空中的手慢慢落下，聆听这首曾经萦绕于回忆中的曲子。空荡荡的古堡里，ICO在黑暗中看见了雪白的Yorda。即使知道最终结局是一场梦，即使知道悲剧总会降临，少年依然奋不顾身。

三分钟的歌很快唱完，苏亦凡扭头看着顾凌飞，有些难过地笑笑。

"所有的人都曾经是少年，对吧？"



顾凌飞叹了口气，拍拍苏亦凡肩膀。两个老男人用表弟周伟完全看不懂的方式完成了他们之间的沟通。

就在苏亦凡打算带着周伟告辞的时候，手机微微震动，徐丹的短信像是一道符咒降临。

“下午有空吗？陪我去挑电视如何？”

苏亦凡抬起头看了一眼窗外的街道，觉得自己心跳又宛如少年时。

9

买电视是个力气活儿，而且还带着小拖油瓶表弟周伟，于是苏亦凡和徐丹的见面毫无任何值得激动的成分。倒是在电器商场，苏亦凡如数家珍地说起为SONY代工的LG液晶面板，说起现在的3D电视弊端，说起夏普的所谓alpha IPS液晶面板和以往退市的日立之间的差别，说起等离子的优劣，让卖场工作人员差点以为这厮是别家卖场过来搞市调的。

“我就是买给我爸我妈看，四十二寸左右就够，老房子你也看到了客厅不大。”徐丹对苏亦凡自然是信得过，说出自己的要求，“你觉得什么牌子的比较好？”

“那就选个便宜的吧。”苏亦凡听说徐丹不是给自己新房子买电视，心里那股酸溜溜的情绪立刻没了大半，“现在的数字信号才刚开始普及，选个能1080高清，带USB插口和硬盘视频芯片，色彩不离谱的就行了。”

经过多方研讨，又和卖场的人讨价还价，最终苏亦凡还以“网上买价格一样而且也是全国联保”等借口压低价格，徐丹刷卡买了一台国产一线品牌的液晶电视，加上家电下乡的政策，这电视的价格倒真有些白菜。

从卖场出来已经是三点多，徐丹拿着配货单问苏亦凡晚上有没有什么别的安排，如果没事干脆陪她装好电视再出来，她又要请苏亦凡吃饭。

对于徐丹的建议，苏亦凡半幸福半痛苦地犹豫了。现在徐丹已经要嫁做他人的新娘，她跟自己在一起的时间越多，带来的灼烈痛苦就越强烈。现在的徐丹比当年更见开朗，她的光芒照得苏亦凡心中一阵阵难过。那些日日夜夜的思念化成眼前这番景象，苏亦凡觉得自己未必有勇气面对到最后的结局。

自从高中毕业之后，苏亦凡从未有过这么多机会陪在徐丹身边。相比远距离的思念，这种能够站在身边的感觉更真实，也更亲切。但凡那些孤单夜晚透过网络、电脑和许多数据流淌过的情绪都化为眼前现实之后，苏亦凡觉得自己可能没想象中那么淡定了。

最终苏亦凡还是一脚踢开了周伟这个拖油瓶，在表弟周伟适当地表示了对徐丹美丽的惊叹后，对这个似乎无所不能的表哥不敢提出任何异议，干脆逃到顾凌飞的店里打游戏。

还是徐丹家的老房子，几乎是同样角度的阳光照在苏亦凡和徐丹身上。等待卖场送电视的时间有些小漫长，徐丹泡了两杯咖啡，香气在两人之间浮动。

端着咖啡杯，满脸笑容的徐丹在阳光下犹如罩上一层光辉，看似无意地问道：“不想说说这几年都怎么过来的吗？”

苏一凡愣了一下，不知该如何回答。想到自己曾经在那座城市里也迷惘过，挣扎过，退缩过，甚至想要放弃过。心中念头不一而足，脱口而出：“其实也没什么，忙着活，或者忙着死。”

这句话出自史蒂芬·金原著小说改编的电影《肖申克的救赎》，这几乎是八零后一代人共同的经典回忆，徐丹当然也不陌生，她闻言笑笑。

“很辛苦吧？”

“还好。”苏亦凡脑海中闪过那些孤独的一天又一天，心中的千言万语却一句都说不出口，“忙了就多赚些，不忙了就少赚些。我生活成本低，不算太辛苦。”

徐丹没有继续追问这个话题，两个人的目光都落在那片等待挂架的雪白墙壁上。曾几何时，自己的人生也像这面墙壁一样雪白，现在却染上了太多颜色和图案。

搜肠刮肚想要找个轻松有趣话题的苏亦凡正想说点什么，电话响了，铃声是上午从顾凌飞店里下载的《You Were There》，听到这铃声，徐丹的双眸闪过一丝异彩。

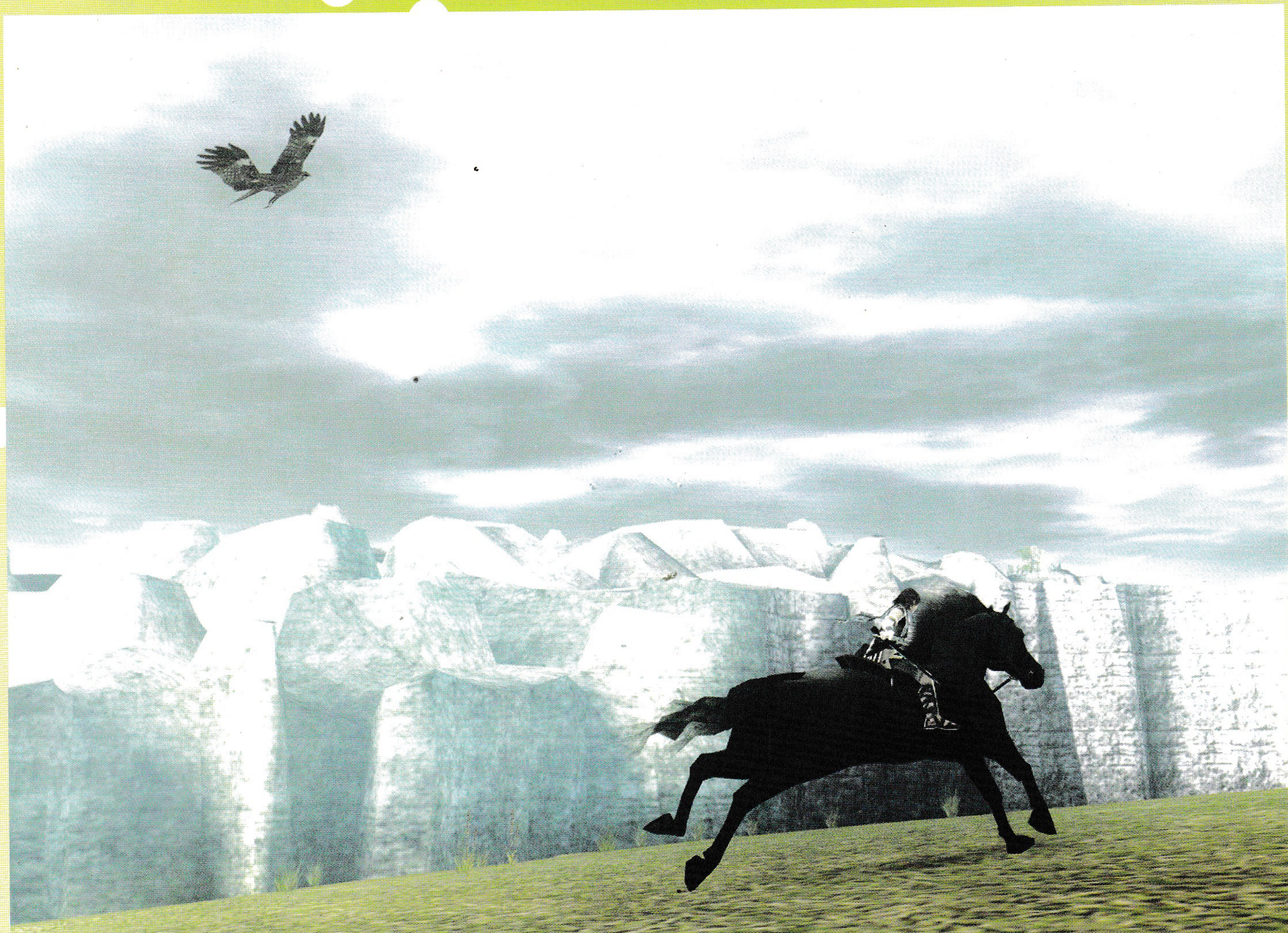
“晚上六点，陈家私房菜，一号包房。”隔夜饭说话干脆，声音其实也有点沧桑，和苏亦凡想象中那个喜欢张扬的《鬼泣》系列的年轻人感觉大为不同，“知道地方吧？你个外地人。”

“有电子地图。”苏亦凡回答道，“不用带家里人一起这么麻烦吧？”

“见外什么。”隔夜饭说，“我好不容易才订到最大的包房，多几个人吃饭也热闹，你要是有女朋友也一起带着嘛。”

苏亦凡下意识抬头看了一眼正低头喝咖啡的徐丹，嘴角泛起一丝苦笑：“这个……真没有。”

“偷抢拐骗弄一个嘛，你这么有本事的人。”



隔夜饭恭维苏亦凡，“好了，晚上六点，我恭候大驾。”

苏亦凡收线，发现徐丹正用询问的眼神看自己，心中大汗。果然女人再风轻云淡总是有些八卦的。苏亦凡觉得略显拘谨的口气可能让徐丹误会了什么，于是解释道：“一个网络上认识的朋友要请吃饭。”

“让你带女朋友去？”徐丹从苏亦凡刚才回答的话里推断。

苏亦凡叹了口气：“……是的。”

徐丹笑着眯起眼睛，忽然提出了一个无比可怕的假设：“那……要不要我牺牲色相扮演一下？”

苏亦凡心中一动，差点把电话从手中摔下去：“这……不太好吧？”话说的像是抗拒，语调里却带着隐隐期待。

“反正闲着没事。”徐丹也不多解释，只是笑。

“我觉得你最近比我还闲……”苏亦凡弱弱地回了一句，却没继续回绝徐丹的建议，毕竟太有诱惑力了。

“放年假嘛。”

这件事就这么定下来，两人一直等到送货工人把电视装好才离开。苏亦凡开着顾凌飞的车，偶尔扭头看见徐丹带着淡淡笑容的脸，心中只盼这城市的堵车和广交会时的广州一样无穷无尽才好。

苏亦凡对晚上的饭局并没有太大信心，隔夜饭显然是个好客得有点过头的家伙，急着邀请苏亦凡一家人来吃饭显得有那么一点不合时宜，不过似乎也是为了表现对苏亦凡的尊重——在大众点评上查了一下陈家私房菜，苏亦凡才知道要在这地方吃顿饭到底有多不容易。

一般情况下要提前四天左右预定，而且是熟客优先。苏亦凡想象不到饥渴营销做到这个份儿上居然还能顾客盈门，简直是苹果和任天堂的合体，于是只能叹息现在贪图口舌间享受的人实在是太多了些。

苏亦凡猜测了几次隔夜饭应该是个什么样的人，却没有一次猜中。玩物丧志的纨绔子弟，或者闲极无聊的死宅，上班族，还是学生？当那个拿着旧式诺基亚手机的中年男人出现在自己面前的时候，苏亦凡感到一丝错愕，他怎么也没想到隔夜饭的年纪居然比自己想象中还要大，而且看上去绝对是个成功人士。

“以前在省会跟人倒卖过 FC，赚了点钱，后来还批发过 Game Boy。”隔夜饭跟苏亦凡算是老朋友了，兴之所至就聊起当年的发家史来，“最早那会儿还没小霸王学习机呢，真是个黄金年代……后来政策好了，能做的项目也多了，才开始转行。不过那会落下的毛病，就开始爱玩游戏了，DC 首发的时候七千多买了一个，光正版游戏攒了一柜子。唉，可惜 SEGA 不争气啊……”

“DC 其实不错。”苏亦凡说，“《梦幻之星网络版》帮不少人虚度了好多青春。”

“那会你还不怎么玩游戏呢是吧？”隔夜饭笑着给苏亦凡的父亲敬烟，并不避讳自己和苏亦凡有着一样幼稚的爱好，“听说你的底子都是从 PS2 时代才开始的。”

苏亦凡扭头看了一眼坐在身边的徐丹，笑着说：“那是最好的时光。”

“这位是女朋友？”隔夜饭哪壶不开提哪壶，“真是美女啊，你可别学哥哥我，光顾着搞事业，现在还是孤家寡人一个。”

苏亦凡心说按照隔夜饭这个身家，想找个老婆肯定无比轻松，估计也是青年时代受了“灵魂伴侣”的流毒不肯屈服至今，反倒习惯了一个人单身。想到这一层，忍不住跟对方多碰了一杯。

徐丹对隔夜饭礼貌微笑，浑身散发出成年女性的知性美：“还不算，不过在努力达成中。”这话既隐隐道破实情，又给足了苏亦凡面子，惹得苏亦凡的父亲和母亲都忍不住多看了这个曾经无数次来过自己家玩的姑娘几眼。

苏亦凡尴尬地笑笑，父母都不知道是徐丹要结婚了。这个即将成为别人新娘的女孩在这种时候说出的话，即使再温暖人心，也带着一丝寒冷的意味。

隔夜饭果然是精于人际交往的人，接下来的话题却不再说游戏，而是同苏亦凡的父母攀谈起来。二老谈起苏亦凡毕业几年来的工作生活和爱情，自然有大把牢骚。许多话题让苏亦凡感觉到压力巨大，尤其是在徐丹也旁听的情况下，便只能装死跟吃东西。表弟对一切都有新奇，时不时打断隔夜饭跟二老的谈话，倒给苏亦凡缓解了一部分尴尬。

晚饭吃得还算惬意，后半途两老想来也是没什么说的了，苏亦凡这个被夹在当中的只好陪表弟和隔夜饭聊起《鬼泣》系列”，尤其是那个亚洲人打死也不会喜欢的但丁最新造型。各种神话传说典故在三人口中飞来飞去倒也唬人，其实说的不过是个动作游戏罢了。徐丹就陪在旁边微笑，时不时也说两句，让隔夜饭继续赞叹苏亦凡艳福不浅。

“你真不知道你哥是谁？”隔夜饭问周伟。

“真不知道。”周伟说实话。

隔夜饭笑着摇头：“可怜孩子，去网上查查吧。全中国在电玩论坛混的人，有几个不知道你哥的……”

周伟想起自己曾经对表哥吹嘘的那些话，羞愧得无地自容。

晚饭后苏亦凡向隔夜饭告辞，感谢之余同时约了自己也要回请的信心。随后开车顾凌飞的车先就近送父母和表弟回家，最后送徐丹。即使在这种时候，苏亦凡还是隐隐希望能和徐丹私下多相处一会。

“朋友挺多的嘛，那人其实我见过，现在好像开一家很大的汽修厂，去年在我们超市做过大型采购。”徐丹在回去的路上忽然说。

“网络的力量。”

“游戏的力量吧。”徐丹也经常上网，之前的对话倒是听得懂七八成。

苏亦凡简直想脱口而出是你的力量，张了张嘴终于没说出什么。夜晚的城市很疲惫，特别容易想起自己一个人在公寓里的几年。那时候徐丹像是某种信仰支撑着苏亦凡，现在信仰终于也要坍塌了。

“年假结束了。”徐丹没察觉到苏亦凡的怅然，低头看着自己的包说，“过几天我找你去怀旧，可不要推辞啊。”

苏亦凡笑着点点头，只有他自己清楚，徐丹的要求他永远不会推辞，只会为她做得更多。那是苏亦凡藏在心底的秘密，徐丹不会知道的秘密。

10

苏亦凡第三次见徐丹的时候，感觉自己很狼狈。

依然是在下午，徐丹一个人懒懒地坐在尚未拆迁的旧街道旁边，阳光在她的淡蓝色长裙上涂了一层耀眼的辉边。徐丹坐的露天冷饮店是他们学生时代最奢侈的消费场所之一。几乎每个关于早恋的凄美故事都在这里开始，也有很多在这里结束。相对于距这里不远的街机厅、包机房和网吧，冷饮店更像是一个步入成年世界的窗口，引得许多学生来这里尝试着消费。

徐丹从来没来过这里，每次路过她都绕着走。那个时候好像她已经明白了，一旦跟感情什么的沾上边，自己和这帮人在网吧和包机房里建立的友情就会轰然破裂。

所幸这一切终于过去，现在的大家都要独自面对生活。一个 RPG 到了结尾，群情踊跃之后必然是无尽的失落。生活中战胜不了的 BOSS 就是生活本身，苏亦凡对这一点相当赞同。

觉得狼狈不是因为再见到徐丹，而是苏亦凡发现自己那个可口可乐周年纪念箱不见了。虽然有些怀疑那个看上去有点猥琐的表弟，苏亦凡还是仔细回忆了自己见徐丹那天的各种细节——最开始挣扎着要不要当面送给徐丹，最后还是拿出门了，然后放在顾凌飞车上——回去还车，好像拿了又好像没拿——记忆一片模糊，只记得徐丹的一颦一笑……

这种经历太糟糕了，苏亦凡觉得自己自从淘宝扬名之后从来没这么窘迫过，也没在记忆环节出过错。徐丹像是一个诱发 BUG 的程序，一下子打乱他所有安逸的节奏。

“来这里感觉很梦幻吧？”徐丹笑得依然宁静，却带着一股苏亦凡无法描述的神秘，“我记得当年不过几块钱一盘三色球冰淇淋，没谁舍得去点。每次路过总能看见那些情侣在那低头狂喝可乐。”

“可乐也不便宜，一瓶够上一个半小时网了。”苏亦凡坐下，看到徐丹果然在桌子上摆了两个玻璃瓶可乐，一时间想起自己不见的那款纪念版，不禁有些内心苦逼。

“回来几天了，感觉如何？”

虽然不知道徐丹为什么又约自己出来，苏亦凡还是小心翼翼回答道：“挺好的，都是熟面孔，看着亲切。”

“谢谢你帮我修电脑。”徐丹举起可乐瓶，“但我绝不给你发好人卡，来，碰一个！”

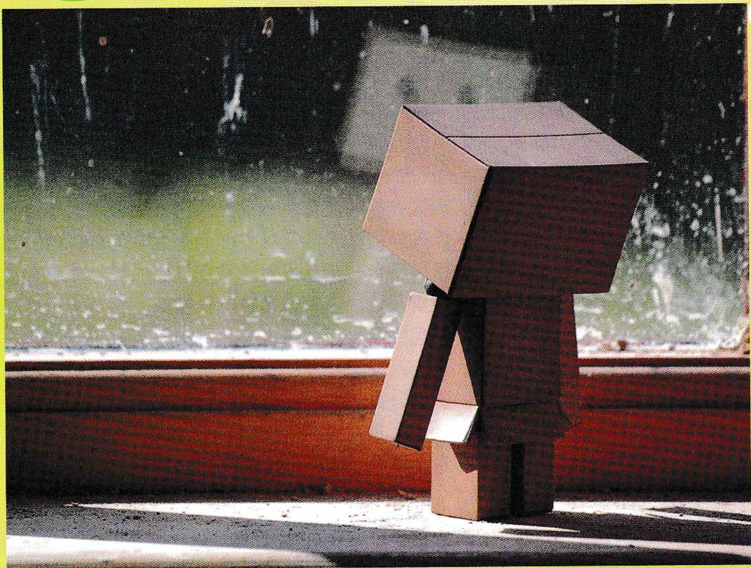
苏亦凡诚惶诚恐地跟徐丹碰瓶：“不客气，这种小事。”

“修电脑，修灯泡，可都不是小事。”徐丹放下可乐瓶子，似乎并不觉得美女直接瓶饮有失体面，“其实生活中能有多少大事？大部分时候不过是些杂兵战，没等打完，HP 就没了。”

苏亦凡总觉得这话似乎在哪里听过，隐隐觉得徐丹今天好像要说点什么，又不敢确定，只能默默看着这个自己心中最美的姑娘，等她继续说下去。

徐丹的目光一直没离开苏亦凡，盯着他仿佛要看出这几年时光里的变化一样。

“我刚上大学那会儿，生活和以前完全不同



了。同寝的姐妹都挺开朗，我们相处的也很好。不过再也没有男生跟我们一起玩，就算是有，心思也不单纯了。”

“那时候我挺怀念咱们一起玩的时光，就在学校旁边找了个包机房，正赶上《汪达与巨像》出了繁体中文版。我就一个人坐在那两天，把游戏打通了。”

“最后结尾的时候我哭得可惨了，那些去玩足球的男生们以为我被谁欺负了。其实他们都不知道，我是被感动的——那个结尾你一定记得，我看见汪达最后没能等到 MOMO 睁开眼睛，心都要碎了。我当时就想，要是有一个人能用哪怕一半的勇气和力量来守护我，我也愿意和他共度一生。”

听到这里，苏亦凡叹了口气：“游戏太纯洁，世界太现实，是吧？”

徐丹笑笑，笑容里有些凄楚：“对啊……说实话跟你们在一起的时候我不是没憧憬过，哪怕是像斯考尔和莉诺亚那样的爱情也好，或者泰达和尤娜那样的也好。那时候跟着你玩那些游戏，我发现自己内心特别脆弱，太容易被感动。如果哪一天你们当中谁做出了让我感动的事，我真不知道怎么面对其他人。”

“大家都想表现得好一点，结果反倒互相制衡了吧。”苏亦凡回首那些年，心中仍有淡淡的幸福和遗憾。

“嗯……所以我在大学四年一直没碰到让自己心动的人。”徐丹说，“后来毕业了，大家都忙着生活，一窝蜂地挥别昨天。顾凌飞告诉我，他因为我的一句话开了电玩店，我挺感动的。”

苏亦凡没说话，他觉得自己心跳有点快。

低头沉默片刻，徐丹忽然抬头，眼里竟有一丝水雾。

“直到那时候我才明白，感动不一定能承载所有的情绪。”徐丹注视着苏亦凡，声音渐渐颤抖，“只有特定的人，特定的波长，特定的经历和回忆放在一起，才是完整的感情。”

苏亦凡全身发抖，他忽然意识到，徐丹在这种时候跟自己说这些话，显然早就明白自己的心思。虽然几年未见，徐丹依然仍能捕捉到自己无意识流露出的种种细微情愫。

“我带了点东西，不知道你是否认得。”

徐丹从身后的手提袋里拎出一样东西，苏亦凡的目光落在那上面，顿时觉得目光一抖，整个人都几乎晕了一下。

“从我工作开始，就有人不断从全国各地寄漂亮的杯子给我。”徐丹仿佛松了一口气，语气渐渐稳定，“时间长短不同，但来自全国各地，邮戳和快递上看不出规律。唯一看得出来的是，有些杯子的主题好宅，比如《怪物猎人》什么的。”

“在那之后，我曾经按照一些杯子在淘宝上出售的商家去挨个询问，也没问出什么结果。”徐丹目不转睛地看着苏亦凡，“那时候顾凌飞已经打算放弃跟我较劲了，我就拿着杯子去问他，他猜到了是谁寄的，不过没跟我说实话。”

“那些杯子有的是从欧洲代购，有的是从日本代购，偏偏有几个杯子日本有段时间缺货，终于让我查到了国内的一家淘宝店。神秘人的身份被揭开，我有一点惊讶，也有一点高兴。”

“这就像是一个拼图游戏，所有的碎片从一开始其实就在我面前，我却不知道整幅图的全貌。”徐丹的声音渐弱，却不停止，“从最重要的碎片开始，我一点一滴搜集能找到的所有信息，包括回顾自己收到的那些祝福短信，找顾凌飞对比他收到的群发短信，看两条短信之间到底有什么差异。还有，我还在各种游戏论坛上查可疑的ID。”

“从那时起，我觉得自己跟那个人几乎是同步的了，他的每一次心意，我都能感受到。”

此时的苏亦凡几乎要瘫倒在椅子上，他想要回避徐丹的直视，却始终无法移开自己的目光。

“淘宝上好评率最高的电玩店‘我有丹心’，你知道我第一次看到那个店头 LOGO 的时候哭成什么样吗？我觉得自己是被阳光照到的 MOMO。苏亦凡，你这个混蛋！”

徐丹毫无征兆的泪水顺着脸颊滑落，苏亦凡已经不知道该如何安慰哭泣的女子。在经历了人生中漫长的现实磨砺之后，真相被徐丹揭破，苏亦凡反倒有了一种心中涌动的甜蜜感觉。

放在桌子中央的可口可乐一百二十五周年纪念玻璃瓶在阳光下熠熠生辉，昨天徐丹下午时被拿走的，本属于她的礼物就在苏亦凡面前。

“真漂亮，我很喜欢。”

徐丹擦干眼泪，两只手按在镶嵌可乐瓶的木箱上。

“如果我结婚，你就打算送我这个做庆祝礼物了吗？”

苏亦凡愣了一会，心头那股甜蜜又一次被干涩的酸痛击溃。

“也许……吧。我，我不知道该怎么给你，直接给你大概会被猜到真相。”苏亦凡生平首次鼓足勇气坦诚说，“从一开始我就不想让你知道……”

“为什么？”

“不知道……就是害怕吧……”苏亦凡内心之中被一种冲动驱使着，却仍是回答得犹犹豫豫，他开始痛恨自己。

“那现在呢？”徐丹站起来，居高临下地看着坐在椅子上的苏亦凡。

“……”

苏亦凡痛苦地与徐丹对视片刻，默默扭头。

“其实你不奇怪吗？”徐丹忽然笑了，带着一丝泪光的笑看起来异常柔美，“回来之后你一个同学都没见，就见了顾凌飞。我一个人无所事事在老房子住，也没见过我的男朋友。你这么聪明，就没想到什么？”

苏亦凡愣住了，他觉得一股巨大的力量仿佛穿透了自己的身体，那感觉让他甚至有了这个世界不太真实的想法。

“我自从确定了是你之后，经常跟顾凌飞询问你的近况，他都要恨死你了吧。”徐丹不好意思地一笑，“我让他打这个电话的时候，他还老大不乐意。”

苏亦凡脑海中的灵光闪过，一切似乎都得到了解释，顾凌飞最初电话通知自己时那一丝别扭，见到自己之后的满脸感慨其实是在隐藏着不快，随后又表现得释然怕是对自己现在的女友也很满意……而让自己去徐丹家修电脑，显然也是安排好的一环。

“这是我一生中最胆大妄为的一次决定。”徐丹此时似乎拥有了比谁都坚定的勇气，依然用目光笼罩苏亦凡，“你会觉得我任性胡闹吗？”

下午的阳光被风吹送，刺破苏亦凡内心久悬不决的模糊和矜持。无数梦回般时光流转在他心中如水淌过，高架桥和楼宇之间的狭小空隙里，那些一个人坐在电脑前双手拼装碎片的夜晚。孤独踯躅的街头，遥望星空的期待，迷惘，失落和淡淡幸福与痛苦。全国各地的电子邮件，每一次为了店铺信誉与人争论的战斗，在文字里描述自己曾经钟爱的那个游戏世界……还有那些时不时留住自己身影的地方。

7-11便利店。百佳超市。天河城。中华广场。太平洋电脑城。港式茶餐厅。迪斯尼乐园。午夜场的电影首映。头啖汤。大学城。京广铁路。新机场。地铁。流浪歌手。久石让音乐会。下川米娜。

人不仅在绝望时会看到自己所经历的一切，巨大的城市投影下幸福也会带来如闪电般的记忆闪回。那些来来往往的路线上，每一个脚步都印着缅怀和希望，承载过去与未来。

青春。梦想。游戏。欢乐。逃避。面对。现实。这个世界。

长久的孤独。

你和我。

我和你。

浑身颤抖的苏亦凡慢慢站起来，似乎他能从徐丹的目光中获得同样的勇气一般缓缓摇头。

“不……这是我一生中做梦都无法梦见的一刻。”

“不是梦。”徐丹的手指越过木箱，伸向彼端，“是回应，是对你所做一切，我能做到的最好回应。”

苏亦凡牢牢抓住那只手，温热的感觉延绵心头，让他再也不愿松开。

（全文完）

谨以此文，献给《ICO》和《汪达与巨像》PS3高清重制，献给相信感动的重逢。

小编与上帝

《游戏·人》第43辑 读者调查

1，您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。
2，您对本期音乐CD是否满意？对选曲的风格有何具体意见？
3，请给本期《游戏·人》一个综合评价，并敬请指出一些需要在下一期中改进的地方！
4，游人小说版块长期征稿开始，请您谈谈想看哪一类型的小说？

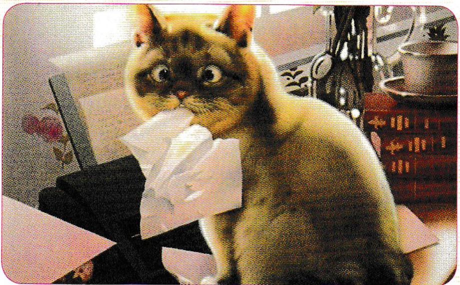


国内的老玩家中很大部分对日式游戏情有独钟，PS、PS2的年代也确实是日式游戏统领天下。不过近年来风云变换了，日本厂商无论创意还是开发实力都显得捉襟见肘，明显被后发制人的美式游戏拉开了档次，双方所谓大作的画面素质和销量都不再是一个级别。这个问题也很明显地体现在展会上，E3和科隆游戏展甚至CC上公布的消息都要比TGS上分量足、影响力大。而且这种趋势愈加明显。此刻正逢奔赴TGS的前夕，无论作为普通读者或是媒体从业者，这些年连续参加TGS，深深感觉到这种趋势。作为一个喜爱日式游戏的人，真心期待曾经日厂大作的辉煌能够重现。

[黑龙江　张博宇] 1.我对本辑杂志是满意的，喜欢《我的房子》、《不懂球进化史》这两篇文章。

《我的房子》是一篇还好的游人小说，读后让人感到温馨。《不懂球进化史》却是让我觉得不错的总结性文章，游戏公司的系列游戏总会陷入好坏循环的怪圈，就像滥情的英雄剧中英雄总是被人打到濒死才会愤怒地爆发，然后来个大反攻，效果是好的，不过过程真的很烂。

您好！感谢来信。《我的房子》这篇小说我自己也很喜欢，那种技术宅的细腻感情和圆满的结局让人感到温馨，小说的故事结构也很好，期待今后能有更多这样优秀的小说登上《游戏·人》。您说的这种英雄剧的桥段很能理解，触底反弹是事物的某种规律，不过作为玩家的我们当然是希望所有好的游戏公司都能一帆风顺！



[沈阳　雨莫言] 本辑最喜欢的文章要数游人小说和那篇写给未来的爱了。尤其是游人小说的强势回归，一壶好茶，空调开成最令人放松的温度，细细品来，使人泪流满面。随着流苏飞溅，游戏就总是一部人去楼空的心酸历史。宅回首时，我们都已成了老男孩儿，两行清泪伴着那声天真、单纯不再的仰天长叹而缓缓坠地，滋鱼润花，银纱般的月光抚摸着静静陷入回忆中的我们，激情早已不再，随着昔日的兄弟们被老天爷无情拆分的支离破碎，我的心也平静的如一汪死水。游戏，只有你，伴我一生。

好了，感叹完毕，言归正传。最近的游人小说都有点偏门，我更喜欢那种用几个游戏和几个兄弟，随时间慢慢成长的那种类型。当年一篇《皓腕凝霜雪》感动了我何止一年。一本《游戏·人》往往要看上半个月之久，感谢你们为读者做出这么优秀的杂志，我会继续支持《游戏·人》。永远！

您好激动啊，哈哈。感慨了这么多，不过老男孩也是男孩，是男孩就要有男孩的梦想，您说是吧。游小说的选材其实没有偏门和主流之分，有意思的小说、关于游戏的小说、关于游戏人的小说都在备选的范围。我们会尝试各种风格的小说争取让不同读者满意。最后也要谢谢您的鼓励和支持！



[孔文龙] 游戏人的各位编辑，你们好，我虽然在三线城市，但每期都会在网上买，还得付邮费……不过这些都是小事，有个建议：能不能做一期日本格斗的专辑，比如街霸之类。毕竟日本的格斗是世界第一，梅园大吾，金豆腐，神人啊！

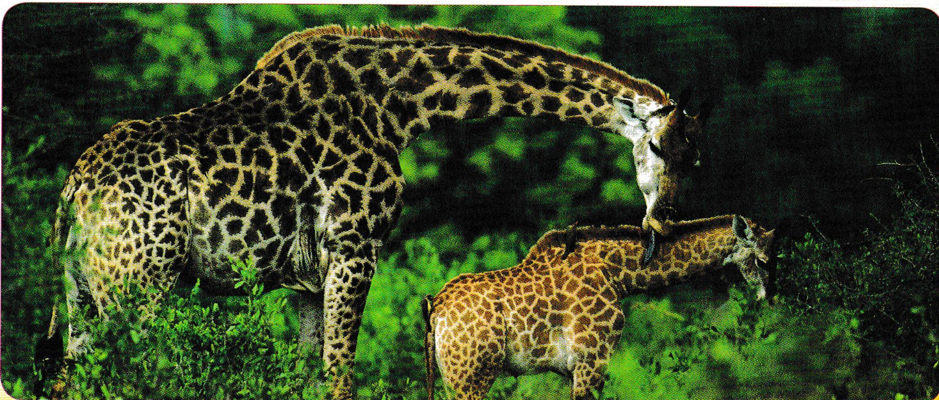
1，感谢您一直支持，每期邮购！其实近期有在考虑在UCG的APP平台加入《游戏·人》，这样无论哪里的读者都有机会通过iOS设备第一时间阅读《游戏·人》咯。2，日本格斗游戏是不是世界第一嘛，这个问题其实要分开讨论。不同的游戏顶尖高手来自世界，不一定都是日本。不过目前来看日本厂商的格斗游戏作品还是绝对主流，当然，美式格斗游戏中，"《致命格斗》系列"在国外叫好叫座，国内也有大批拥趸。

[红茶] 有人说老搞不清《游戏·人》什么时候出，我就从来没发生这种情况。每当大考的那一天中午，我就飞奔至报刊亭，绝对能买到最新期的《游戏·人》，绝无例外，捧着手中的新书，担忧着下午的考试，真乃痛并快乐着。

这期最喜欢的是《勇者斗恶龙》的特辑了，虽然我自认为是索饭，但是丝毫阻止不了我对NDS上《DQ5》的喜爱，特别是衷心的管家带着儿女来找我时，百感交集啊！有这样的管家夫复何求！这也是我买了NDSLL后能打开通关的几个游戏之一了！

上几期有篇奈落子的游小说《宅男之死》，饶有兴趣地读着读着，原来是连载啊！坑爹你啊！好吧，终于拿到这一期了，一翻还是没有，奈落奈落你肿么了？

您好幽默，这个到底是天意注定，还是您的考试本身就非常密集呢……不少玩家不了解《DQ》的魅力在哪里，其实这个系列的魅力除了简单有趣，丰富坚实，还有很多细节的小感动叫人难以忘怀。希望无论这个系列怎样转型，这一点不要变才好。《宅男之死》确实是连载，今后完整版也会刊登，放心吧（笑）。隔开是为了调节作品的风格，先让读者们欣赏更好的小说。



悠远之声

有那么一种声音，它们来自悠远的彼方，却一直在内心深处回荡。既没有华美的乐章也没有激昂的曲调，只是如天空般宁静通彻，轻轻地拨动那一丝丝涟漪。音乐有着不可言喻的神奇力量，它能穿越时间与空间的距离，在心灵之间激起共鸣与感动，让人痴迷让人陶醉。

序号	曲目	出自	演唱者
1	PSP 游戏《解放之剑》主旋律		–
2	progress	PS3 游戏《无尽传说》主题曲	滨崎步
3	NO SCARED	PSP 游戏《黑岩射手》主题曲	ONE OK ROCK
4	纯洁パラドックス	TV 动画《Blood–C》片尾曲	水树奈奈
5	积乱云グラフィティ	PSP 游戏《初音未来 女歌手计划 扩张版》主题曲	初音未来
6	どういうことなの！？	专辑《EXIT TUNES PRESENTS Vocalonation》收录曲	初音未来
7	READY！！	TV 动画《偶像大师》片头曲	765 事务所全体偶像
8	Heaven is a Place on Earth	剧场版动画《旋风管家》主题曲	fripSide
9	花の咲く场所	PSP 游戏《尸骸派对 暗影之书》主题曲	今井麻美
10	SWEET DROPS	TV 动画《白兔糖》片头曲	Puffy
11	笑ってたいんだ	专辑《笑ってたいんだ》收录曲	生物股长
12	不完全燃烧	TV 动画《神样 DOLLS》片头曲	石川智晶
13	Cras numquam scire	TV 动画《丹特丽安的书架》片头曲	Yucca
14	远く君へ	TV 动画《异国迷路的回廊》插曲	中岛爱
15	《战场的女武神》系列主旋律（钢琴版）		–



《游戏·人》第四十三辑音乐 CD 介绍

1 《解放之剑》主旋律

作曲：植松伸夫

在车枪球游戏泛滥的年代，我们已经很少能倾听到那些纯朴而感人的音乐，这和我们生活节奏的变化也不无关系。这首来自PSP/3DS游戏《解放之剑》的主旋律由植松伸夫谱写，仿佛又将我们带回了那个最初踏上冒险的纯真年代。明亮而宏伟的曲调，令人豁然开朗。只要怀有一颗勇敢的内心，前进的脚步便永不停息，生活中又何尝不是如此呢？



2 progress

作曲：中野雄太　作词：滨崎步　演唱：滨崎步



近日刚刚发售的“《传说》系列”最新作《无尽传说》是系列15周年纪念作品，也是PS3平台首款非移植的原创《传说》，因此NGBI也对这部作品的制作与宣传投入了很多精力，不仅以系列史上最强开发阵容全力以赴，连主题曲也请来了素有日本流行音乐天后之称的滨崎步来献唱。这首主题曲《progress》收录于滨崎步的最新单曲CD《FIVE》中，欲扬先抑的曲风大气十足，与游戏的主题也极为贴切，可以说非常耐听。

单纯な日々を恐れていたのはもう远い昔
复杂な日々こそ 悲しいのを知ってる
戻りたいとかじゃなくて
信じたい心がほら 背中で叫んでる
间违ってなんかいないよって

同じ时を刻んで 同じ未来信じてる二人
昨日の泪も今日の笑颜を真实なまま
同じ痛みを知って 同じ优しさ持ち寄って
明日を生きて行ける强さに変えていくから

あの时に あの场所にいて
战っていた自分が
すべては今を选ぶためだったとしたなら

向き合えず 置き去りなまま
目を逸らしていた过去を

许したと思うのは
许されたいからなのかな

仆らがただ自由でいられたあの顷は远くて
无邪气な笑颜だけじゃ この顷は过ごせないけど
仆らは进んでいく それでも进み续けてく
何かを信じられる心が残ってるから

ねえ 仆らはこれまでだって これからだって
多くのことを望んだりはしないよ

同じ时を刻んで 同じ未来信じてる二人
昨日の泪も今日の笑颜を真实のまま
同じ痛みを知って 同じ优しさ持ち寄った
明日を生きて行ける强さに変えて行けたなら きっと

恐惧单纯的日子已是遥远的往昔
正是复杂的日子让我知道了什么叫悲伤
并不时因为想要回去之类的
是因为那颗想要相信的心 看 在身体里呐喊
喊着这并没有错

铭刻同一段岁月 相信同一个未来的我们
无论昨天的泪水与今天的笑脸都依然真实
了解同样的痛苦 付出同样的温柔
变换为能生存于明天的力量

那个时间 在那个地方
战斗着的自己
假如一切都是为了选择当今

不面对 依然搁置着
只会移开视线的过去

之所以想着原谅
只是因为想要被原谅吧

我们可以只需自由的那个时刻已经远去
只有天真的笑容 并不能渡过这个时刻
我们向前进 纵使如此也不断前进
能够相信某样东西是因为心中还留有余地

我说 我们到今为止 从今开始
不曾有那么多冀望

铭刻同一段岁月 相信同一个未来的我们
无论昨天的泪水与今天的笑脸都依然真实
了解同样的痛苦 付出同样的温柔
若是变换为能生存于明天的力量的话 一定

3 NO SCARED

作曲：Toru · Taka　作词：Taka　演唱：ONE OK ROCK

如果要用一个字来形容PSP游戏《黑岩射手》主题曲的话，那就是——“燃！”。这首纯正摇滚风格的《NO SCARED》由一支年轻的乐队“ONE OK ROCK”演唱，收录于他们的第6张同名单曲。乐队名读起来就像“One o' clock”，这个名字的灵感来自于他们经常预定录音棚录音时间为“One o' clock（1点钟）”。从他们的歌曲，我们除了能感受到奔放，更多的还能体会到一种试图宣泄与释放的欲望，这便是摇滚的力量。



I wanna bring it back, We never carry on
I wanna bring it back, We never carry on
Seize it somehow seize it somehow
Only thing I lose
We hurry on, 'cuz we are coming to the end
We hurry on, 'cuz we are coming to the end
I know it's me I could be one from millions
I never trust anything to survive
I know, That's all, I'll be all right
I know, That's why you take me back
I know, That's the price I must pay?
I've got to leave you nothing to take any more
I know, That's all, I'll be all right
I know, That's why you take me back
I know, That's the price I must pay?
Now scared to death with the burning blue flame we are

Can you reach out? Shout it out! you shout it out!!
Seize it somehow seize it somehow
Only thing I lose
We hurry on, 'cuz we are coming to the end
We hurry on, 'cuz we are coming to the end
I know it's me I could be one from millions
I never trust anything to survive
I know, That's all, I'll be all right
I know, That's why you take me back
I know, That's the price I must pay?
I've got to leave you nothing to take any more
I know, That's all, I'll be all right
I know, That's why you take me back
I know, That's the price I must pay?
Now scared to death with the burning blue flame we are

Touch it touch it, don't you know it's just begun
Watch it watch it, make me feel like the man
Break it break it. We can't leave it undone
Kill the sound, you are maybe alive

I know, That's all, I'll be all right
I know, That's why you take me back
I know, That's the price I must pay?
Now moving closer to the blue flame we are
I know, That's all, I'll be all right
I know, That's why you take me back
I know, That's the price I must pay?
I've got to leave you nothing to take any more
I know, That's all, I'll be all right
I know, That's why you take me back
I know, That's the price I must pay?
Now scared to death with the burning blue flame we are

我想回想起来，我们从来就没有做过什么
我想回想起来，我们从来就没有做过什么
以某种方式抓住它，以某种方式抓住它
我失去了一样东西
我们赶紧上，因为我们已经接近终点
我们赶紧上，因为我们已经接近终点
我知道自己是数百万里的其中一个
我思故我在
我知道自己会平安无事
我知道你为什么会将我带回来
我知道这是我必须付出的代价
我会让你一无所有
我知道自己会平安无事
我知道你为什么会将我带回来
我知道这是我必须付出的代价
在这蔚蓝的火焰面前颤抖吧

你能伸出手来吗？喊出来！你喊出来！！
以某种方式抓住它，以某种方式抓住它
我失去了一样东西
我们赶紧上，因为我们已经接近终点
我们赶紧上，因为我们已经接近终点
我知道自己是数百万里的其中一个
我思故我在
我知道自己会平安无事
我知道你为什么会将我带回来
我知道这是我必须付出的代价
我会让你一无所有
我知道自己会平安无事
我知道你为什么会将我带回来
我知道这是我必须付出的代价
在这蔚蓝的火焰面前颤抖吧

触摸它，触摸它，难道你不知道这只是刚刚开始么
看着它，看着它，让我觉得自己是个人
干掉它，干掉它，我们得有始有终
灭口吧，你也许还能活着

我知道自己会平安无事
我知道你为什么会将我带回来
我知道这是我必须付出的代价
慢慢靠近这蔚蓝的火焰吧
我知道自己会平安无事
我知道你为什么会将我带回来
我知道这是我必须付出的代价
我会让你一无所有
我知道自己会平安无事
我知道你为什么会将我带回来
我知道这是我必须付出的代价
在这蔚蓝的火焰面前颤抖吧

4 纯洁パラドックス

作曲：吉木绘里子　作词：水树奈奈　演唱：水树奈奈

水树奈奈的最新单曲主打歌《纯洁パラドックス》，来自时下正在热播的动画新番《Blood-C》。一如以往的曲风，水树奈奈以其充满热情与雌性的嗓音将这首歌演绎得张弛有度，委婉而缭绕。《Blood-C》这部动画由CIAMP与Production I.G合作推出，除了演唱片尾曲《纯洁パラドックス》，水树奈奈本人也在动画中为女主角更衣小夜配音，FANS千万不要错过这部作品哦！



胧夜に流れ落ちる口荒ぶ声は
故国を轻やかにゆらら舞い踊る
手を伸ばせば消えゆくつかの间の梦に
见えない爱を翳して一人微笑むの

虚ろな月影をなぞるしなやかなその指先に
全て解かれ委ねてしまう 呜呼燃ゆる悲鸣ごと

无弦の调べ 乐园に诱う
歌うほどに美しく络み合う永久の记忆
想いの露はあなたを求めて
枯れることなくこの空を染め上げ辉き续けるでしょう

まだ残る暗の隙间に响く绢鸣り
喉を伝う色音にふわり醉いしれる
几重にも刻まれた甘美なる幻に
小さな幸せ映して震えるの

冷ややかな光湛える 彷徨う星达を浚う
晓の眠りは深く 呜呼止められないの

天穹の彼方 未来を示して
祈るように降り注ぐ静寂を彩っていく
污れ无き愿いは结び惑う样
秽れなき愿いは 结び惑うよ
寄り添う日を待っている

十六夜 浮云 花
确かな钟打ち入る 探られ心を

忘られぬ花の雫は濡れたため息へと変わる
全て包んで优しく溶かす 呜呼もう戻れない

无弦の调べ 乐园に诱う
歌うほどに美しく络み合う永久の记忆
想いの露はあなたを求めて
枯れることなくこの空を染め上げ辉き续けるでしょう

流动掉落到胧夜的 从嘴巴里发出粗暴的响声
飘在这故乡的是停不下来的舞蹈
要是松手就会消失在那缝隙中的幻想
将成为看不见对爱的证明成为一个人独子的微笑

藏在那虚实的月光下 在那脆弱手指的前方
把一切都解开 啊～把自己混合到里面

燃烧这些秘密的事情
这无尽无穷的声调 将指引向充满诱惑的乐园
求你要思念的露水
不确定这片天空是否已被渲染

还残存的阴暗缝隙中 杜鹃在歌唱
突然变的沉醉在传达给嗓子的色音
在这被多次刻下的幻想里
炫耀出让人颤动的小小的幸福

称赞这冰冷的光芒 反抗这无限的群星
在这黎明里沉睡 啊～已经无法制止

在这不远的彼方 将会指引到未来
像祈祷一样的注入情感 将这寂静的一切变成五彩缤纷
沿着彩虹的伤迹 我要去寻找你
这被污损的愿望 结合的疑惑
等待那偎依的一天

在第十六夜里的花
将这坚定的信念灌入被搜寻的心灵

这无法忘掉的露水 变成湿淋淋的感叹
将一切所包容的温柔让他融化掉 啊～我已经无法回头

这无尽无穷的声调 将指引向充满诱惑的乐园
美妙的歌声和舞蹈 缠绕住遥远的记忆
求你要思念的露水
不确定这片天空是否已被渲染

5 积乱云グラフィティ

作曲：ryo　作词：ryo　演唱：初音未来



一年一作的PSP版"初音"最新作《初音未来 女歌手计划 扩张版》又将在今年11月10日与所有的葱娘FANS见面。在众多新追加的人气曲目中，这首由我们非常熟悉的ryo创作的《积乱云グラフィティ》最终被选定为本作的开场曲。歌名中的"积乱云"是一种高度从一公里程度到与卷云同样高度的云，也被称入道云、雷云。积乱云常伴落雷，带有大粒的雨，这些都在歌曲的配乐中被还原，给人以天高海阔，山雨欲来的压迫感，与初音空灵高远的歌声几乎天衣无缝，让我们沉醉。

にわか雨が通り过ぎてく
ずぶぬれの仆らは立ち尽くして
夏の匂いが少しした
ねえこのまま旅に出かけようよ
どこか远く

どれくらい时が过ぎたって
この思いを胸にしまって
仆らは生きてゆくんだ
爱と music それだけでいいんだ
欲しいものは全てあるから
仆の中に

海が近づく
このまま泳げるかもね
窗は全部开けちゃってさ
风に乘って气の向くまま行こう
调子外れの鼻歌も
くだらないその冗谈もそうね悪くない

この世界はいつか变わっても
夜を越えてここに戻って
仆らは确かめるんだ
おどけたように君が笑って
少し气取って仆が返した
过ぎゆく日を

时计の针は回り续ける
君は何を信じていくの
それはね

どれくらい时が过ぎたって
この思いを胸にしまって
仆らは生きていくんだ
爱と music それだけでいいんだ
大事なものは全てあるのさ
最初から
君の中に

雨骤然而降
全身淋湿的我们呆若木鸡
稍微感觉到了夏天的气息
不如我们就这么开始旅行吧
去一个遥远的地方

经过了多少时间
将这份思绪深埋心底
我们就是这么活过来的
有爱和 music 就足够了
已经拥有了需要的一切
在我心中

海越来越近
大概就要开始游泳了
窗户统统都打开
乘着风随心所欲去到想去的地方
即使是走调地哼着歌
来一些无聊的笑话也不错嘛

这个世界就算变了
穿越黑夜我们会回到这里
我们确定
你开玩笑似的笑着
我假装陪着你笑
那些日子匆匆而去

时钟的针还在不停转着
你现在开始相信什么
那就是了

经过了多少时间
将这份思绪深埋心底
我们就是这么活过来的
有爱和 music 就足够了
重要的东西已经有了
在最最开始
在你心里

6 どういうことなの！？

作曲：くちばしP　作词：くちばしP　演唱：初音未来



相比前一首《积乱云グラフィティ》，初音的这首《どういうことなの!？》或许有更多的人耳熟能详。无论是NICO的人气排行还是来自官方的ミクパ演唱会，我们总是能听到这首俏皮而可爱的歌曲，堪称今年最流行的葱娘电波神曲之一。在初音的最新专辑《EXIT TUNES PRESENTS Vocalonation》中，《どういうことなの!？》作为绝对的主打曲目也带动了专辑的销量，取得了非常不错的成绩。

邻で恼んでる私の思考は
局所解で摇れる振り子时计
耻ずかしい单语を纵に并べて
次のパズルに着手したところ
难解な式で描いた 爱情
人という机械は思い驰せる

どういうことなのどういうことなの
君は何が好き?
どういうことなのどういうことなの
そんな事じゃない

肩が触れること 何とも思わない?
その度に贮まる君の成分
すぐ手が届くよ だけどできない
友情でさえも坏してしまいそうで
恋の诗 カラクリ羊 まわれ
好き嫌いの问题 答え合わせ

どういうことなのどういうことなの
君は谁が好き?
どういうことなのどういうことなの
そういう意味じゃない
どういうことなのどういうことなの
君の好みは?
どういうことなのどういうことなの
わたし届いてる?

数字に赖らないならば
退屈を何に变えれるだろう
不意に目が合って吐息隐す
そして 人という机械に
思い驰せるのか

どういうことなのどういうことなの
君は何が好き?
どういうことなのどういうことなの
そんな事じゃない
どういうことなのどういうことなの
君は谁が好き?
どういうことなのどういうことなの
全部教えて

どういうことなのどういうことなの
君の笑颜に
どういうことなのどういうことなの
わたし共起する

教えてね

我在旁边烦恼的思考
随著局部解晃动的摆钟
纵向排列害羞的词
在要开始解下个拼图时
用难解的式子描绘 爱情
名叫人的机械遥想着

怎么回事 怎么回事
你喜欢什么?
怎么回事 怎么回事
不是那种事

肩膀相碰 你没感想吗?
每次都逐渐储藏你的成分
手快碰到了 可是办不到
好像连友情都要破坏了
情诗 机关羊 转吧
喜欢讨厌的问题 对答案

怎么回事 怎么回事
你喜欢谁?
怎么回事 怎么回事
不是那个意思
怎么回事 怎么回事
你喜欢哪种的?

怎么回事 怎么回事
我有达到吗?

如果不依赖数字的话
那可以把无趣变成什么呢
不知不觉眼对眼藏起叹息
然后 会遥想
名叫人的机械吗

怎么回事 怎么回事
你喜欢什么?
怎么回事 怎么回事
不是那种事
怎么回事 怎么回事
你喜欢谁?
怎么回事 怎么回事
全告诉我

怎么回事 怎么回事
为了你的笑容
怎么回事 怎么回事
我要共现

告诉我吧

7 READY！！

作曲：神前晓　作词：yura　演唱：765 事务所全体偶像



随着 TV 版动画的热播以及 PS3 平台《偶像大师 2》的公布，《偶像大师》时下再次成为了玩家之间热议的话题。本次我们为大家带来的这首新歌《READY！！》为新 TV 动画版《偶像大师》的片头曲，由 765 事务所的全体偶像演唱。之所以说是新 TV 动画版，是因为早在 2005 年曾经由日升改编过 TV 动画，只不过因为题材与声优完全面目全非而遭到 FANS 的批评。这次的新版 TV 动画回归偶像养成，由 NBGI 全力监制，自然受到了比以往更高的关注。

ARE YOU READY！！
I'M READY！！
始めよう
やれば出来るきっと 绝对
私 NO.1

START 始まる今日の STAGE
CHECK！！ マイク・メイク・衣装
IT'S SHOW TIME，TRY CHALLENGE！！
STARDOM 光り光る SPOTLIGHT
眩しい輝きまっすぐ DEBUT

梦は叶うモノ
私信じてる
さあ位置について LET'S GO ☆

ARE YOU READY！！
I'M READY！
歌を歌おう
ひとつひとつ
笑颜と泪は梦になる ENTERTAINMENT

ARE YOU READY！！
I'M READY！！
始めよう
やれば出来るきっと绝对
私 NO.1

好きな未来を目指して LESSON
辛くキツくても PEACE
HURRAH，HURRAH，NEVER GIVE UP！！
FREEDOM 描き描く SUPER STAR
険しい壁飞び越えて ON AIR

何があったって
何かなくたって
自分は自分だから FIGHT ☆

☆ ALREADY！！
WE'RE ALL READY！！
踊り踊ろう
一步一步
出逢いや別れは爱になる AMUSEMENT

☆ ALREADY！！
WE'RE ALL LADY
始めたい
行けばなれるもっと 全体みんな ONLY No.1

HOP 全力で走って
STEP 全开で踏み出そう
JUMP 全身で翔ばたけ
TOP を抱きしめる MY HERAT

☆ ALREADY！！
WE'RE ALL READY！！
踊り踊ろう
一步一步
出逢いや别れは爱になる AMUSEMENT

☆ ALREADY！！
WE'RE ALL LADY
始めたい
行けばなれるもっと 全体みんな ONLY No.1

你准备好了吗？
我准备好了！
现在开始吧
只要勇敢去做 就一定绝对可以做到
我就是 NO.1

今天的舞台开始了
检查 麦克风 化妆 衣着
现在是我们的表演时间！ 挑战尝试吧！
不停闪烁着的聚光灯
闪烁着耀眼的光芒，首次亮相！

梦想一定会实现的
我一直坚信
来吧，各就各位，Let's Go ～！

你准备好了吗？
我准备好了！
一起来唱歌吧
每一点每一滴
欢笑与泪水，就是铸就梦想的 Entertainment
你准备好了吗
我准备好了
现在开始吧
只要勇敢去做 就一定绝对做得到
我就是 NO.1

以自己的未来为目标，上课
再辛苦也要微笑着说 PEACE ～！
加油，加油，不能放弃！
描绘着自由的超级巨星
再艰难的墙壁也要越过

就算前方有着障碍
就算会失去些什么
自己就是自己，FIGHT ～！

已经准备好！
我们准备好！
一起跳舞吧
一步一步
相逢与离别，只是成就梦想的娱乐消遣

已经准备好！
我们准备好！
现在开始吧
只要更加积极向上 每个人都是 ONLY No.1

HOP 用尽全力向前奔走
STEP 活力全开向前踏步
JUMP 全力的去飞翔吧
TOP 用我的心拥抱顶峰

已经准备好！
我们准备好！
一起跳舞吧
一步一步
相逢与离别，只是成就梦想的娱乐消遣

已经准备好！
我们准备好！
现在开始吧
只要更加积极向上 每个人都是 ONLY No.1

8 Heaven is a Place on Earth

作曲：八木沼悟志　作词：yuki-ka、八木沼悟志　演唱：fripSide

以一曲《only my railgun》跃入我们视野的组合 fripSide 近日推出了他们时隔半年多的全新单曲 CD——《Heaven is a Place on Earth》。这首歌作为今年夏季公映的剧场版动画《旋风管家》的主题曲，从创作上沿袭了一如既往的风格，虽然是同样的电子曲风，我们却能从细节之处感受到主唱南条爱乃的成长与变化。可以预见的是，fripSide 对音乐的理解必将更加成熟，我们也完全有理由期待他们会在未来为所有的 FANS 带来全新的感动。



夜空に今 咲き夸る
光の舞う この时间は
かけがえない 瞬间を
君と刻んだ……

焼け付く阳射しに
诱われたこの场所
终わらない夏に
ゆらめく 蜃气楼

あの日 想い出す
仆と君が出逢い
そして始まった
心 满たす日々

夏风薫って
鲜やかに染まる
君の手を 离さずに
どこまでも行けそうだよ

駆け续ける その果てに
失えない 梦がある
仆だけでは 叶わない
君と 2 人で进みたい

I'll save you with my faith
信じあう 绊が今响くから
运命に 背いても仆が
ずっと君を守る！

雨上がりの空
虹かかる地平线
心地よい风に
揺れてる 君の发

そんな何气ない
幸せな时间に
心满たす键
见つけられた气がした

夏が过ぎ去って
季节变わっても
君の手を离さずに
谁よりも近くにいたい

弾けるような その笑颜
瞳の奥 刻まれて
色褪せてた 明日さえも
君がいるから辉く

I'll show you place of mind
仆が全て 痛みは受け止めるから
居场所なら いつもここにある
仆が君を守る！

真っ直ぐに 羽ばたこう
风切る疾风のごとく！

彷徨っても 辿り着く
光が舞う 乐园は
约束した あの未来
君の邻で见つけた

I'll never make you cry
伤ついた 数だけ优しくなれる
决めたんだ 差し伸べてくれた
その手を离さない

駆け续ける その果てに
失えない 梦がある
仆だけでは 叶わない
君と 2 人で进みたい

I'll save you with my faith
信じあう 绊が今响くから
运命に 背いても仆が
ずっと君を守る！

如今绽放于夜空中
在这个光芒飘扬的时间
与你一起并肩铭刻
无可替代的瞬间

被灼热的阳光
所引诱的地方
永无休止的夏日
摇曳映照海市蜃楼

回溯昔日那刻
我与你的邂逅
于是由此开端

充溢心田的每天

夏风轻抚
风景绚丽多彩
我紧握着你的手
仿佛天涯海角亦可行

奔驰不息 所抵达尽头
存在不能失去的梦想
唯独我自己 无法实现
因此想与你并肩同行

我以信念拯救你

互相信任 如今羁绊回响
哪怕违背命运 我也要
永远守护你!

雨水过后的晴天
地平线上挂起彩虹
清爽的微风
吹拂着你的头发

如此安详自然的
幸福的时间里
填满心房的钥匙
感觉已在我的手心中

夏季轻轻流逝
纵然季节已变迁
我也绝不松开你的手
只因想比谁都要靠近你

将你那灿烂无比的笑容
铭记在我的瞳眸深处
甚至连早已褪色的明天
全因有你在才如此辉煌

我以信念拯救你
我会承受起你所有的痛楚

你的归宿一直都在这里
我必将守护你!

笔直向前 振翅翱翔吧
宛如冲破阻挡的疾风!

四处彷徨 终于抵达
光芒飘舞的乐园
在你的身旁找到了
那个曾经约定的未来

我永远不会让你哭泣
受到的伤害便是所留下的温柔
我已下定决心 绝对不会松开
你的援助之手

奔驰不息 所抵达尽头
存在不能失去的梦想
唯独我自己 无法实现
因此想与你并肩同行

我以信念拯救你
互相信任 如今羁绊回响
哪怕违背命运 我也要
永远守护你!

9 花の咲く场所

作曲:滨田智之　作词:森由里子　演唱:今井麻美



这首今井麻美演唱的《花の咲く场所》,是由5pb.开发的PSP游戏《尸骸派对 暗影之书》的主题曲,忧伤中略带坚强的曲调在今井麻美充满感染力的嗓音演绎下显得分外动听。作为一名声优歌手,今井麻美塑造的如月千早(来自《偶像大师》)、牧濑红莉栖(来自《史坦斯闸门》)等角色早已深入人心,而这两年来她在演唱方面也同样有精彩抢眼的表现,颇具实力的唱功得到众多FANS的肯定。

雨音が消えゆく顷
暗に立ち升る太阳
悲しみに濡れる君の
その頬をそっと照らすために
祈りのような光の洗礼よ
君の道 降り注いで

花の咲く场所へと 仆らは歩き出そう
几千の痛み 净めて
乐园を追われた 仆たちは作れる
そう 新しい乐园 (El Dorado)

辛いなら泣いていいよ
仆も傍でただ泣くとしても
忏悔のような言叶は要らないよ
罪なんて君には无い

花の咲く季节を 仆らは捜し出そう
几千の明日を见つめて
寂しさを系げて 爱という花笑く
そう まだ见ぬ乐园 (El Dorado)

ねえ もしも彷徨う时は すぐに名前呼んで
驱け寄って抱きしめて
ただ この爱 歌うしかできないけど

花の咲く场所へと 仆らは歩き出そう
几千の痛み净めて
乐园を追われた 仆たちは作れる
そう 新しい乐园 (El Dorado)

雨声消逝的时候
从黑暗中升起的太阳
被悲伤浸湿的你
瞬间照耀你的脸
这是祈祷之光
在你的路上 洒落下来

向着花开的地方 我们即将起航
消灭无数的痛楚
追逐乐园的我们创造的
没错 新的乐园 (El Dorado)

痛苦的话还是流泪吧
站在我身边哭泣的话
是不需要忏悔的语言

因为你并无罪

我们会寻觅到花开的季节
注视着无数的明日
将各自的悲伤连结 名为爱的鲜花开放
还没有见到乐园 (El Dorado)

喂 到了彷徨的时候记得马上呼唤我的名字
奔跑着靠近彼此 紧紧拥抱
因为这份爱唯有诉诸于歌声

向着花开的地方 我们即将起航
消灭无数的痛楚
追逐乐园的我们创造的
没错 新的乐园 (El Dorado)

10 SWEET DROPS

作曲:铃木祥子　作词:铃木祥子　演唱:Puffy



7月新番《白兔糖》是一部充满温情与质朴动画,由少女漫画家宇仁田由美创作的同名漫画改编而来,动画的片头曲便是这首《SWEET DROPS》。这首歌的演唱者"Puffy"是由两位造型而不做作的女孩(Ami&Yumi)所组成的人气组合,在日本被誉为自然派青春代言人。由于她们的音乐制作皆由被喻为"披头士正统音乐继承人"的奥田民生一手包办,因此Puffy又获有"奥田音乐"真传的封号。值得一提的是,Puffy二人组的亚美和由美两人不仅献唱了片头曲,她们还在动画的第9话客串配音,过了一把"声优瘾"。(笑)

明日のことはわかんない
これってギセイとは违う。何かが违う
罚ゲ-ムじゃん、なんて思わない

で、なんでなのかわかんない
ちょっと释然としないけど、きみの存在
いま大事だ、なんてもんじゃない

砂漠で迷ってるよな毎日は辛い
泪は弱いんじゃ、ないの
爱の SWEET DROPS

女の子って弱いね
だけどときどき强いね
きみが居てくれて
HAPPY HAPPY HAPPY!
そんな日々も HAPPY

で、なんでなのかわかんない
大人だってぎゅっと抱かれたい
触れられたい
いくつになったって变わんない

终わらないことなんて
この世の何处にも无い
泣くのは辛いんじゃ、ないの
爱の SWEET DROPS

男の子って强いね
だけどときどき弱いね
きみが居てくれて、HAPPY

ずっと梦みていたいネ
もっとやさしくしたいね
きみと居られたら、HAPPY

女の子って强いね
だけどときどき弱いね
ぼくらの希いは
HAPPY HAPPY HAPPY!

そんな日々も HAPPY
それでいつも HAPPY

JUST WANNA MAKE YOU HAPPY ☆
JUST WANNA MAKE YOU HAPPY ☆

明天的事情无从可知
这与牺牲有所迥异 有差别之处
我不认为那是惩罚游戏

不知为何百思不得其解
虽然稍许有点难以释然 但你的存在
已经不仅是现在尤为重要

宛如迷茫于沙漠中的每日真辛苦
泪水并非是脆弱而是
爱的 SWEET DROPS

女孩子真是脆弱呢
不过偶尔也有坚强的一面
有你陪伴左右
HAPPY HAPPY HAPPY!
那样的日子也 HAPPY

不知为何百思不得其解
即便是大人也想被紧紧拥抱
也想被抚摸
无论年纪怎变 这点都不会变

永无终止的事情
这个世间哪里都不存在
之所以哭泣不是因为痛苦吗
爱的 SWEET DROPS

男孩子真是坚强呢
不过偶尔也有脆弱的一面
有你陪伴左右 HAPPY

想要永远沉睡梦中
想要更加温柔体贴
与你相随的话 HAPPY

女孩子真是坚强呢
不过偶尔也有脆弱的一面
我们的心愿是
HAPPY HAPPY HAPPY!

那样的日子也 HAPPY
那样便永远也 HAPPY

JUST WANNA MAKE YOU HAPPY ☆
JUST WANNA MAKE YOU HAPPY ☆

11 笑ってたいんだ

作曲 :水野良树　作词 :水野良树　演唱 :生物股长



喜欢日本流行音乐的人一定都熟悉“生物股长(いきものがかり)”这个名字，作为时下日本最红的演唱组合之一，生物股长由主唱吉冈圣惠以及担任吉他与配唱的水野良树、山下穗尊组成，2002年成立至今共发表过二十余张单曲与专辑，不仅举行过数场大型演唱会，还多次在日本红白歌会亮相。这首《笑ってたいんだ》来自他们的最新单曲，积极开朗的词曲一如生物股长惯有的风格，希望能给在生活感到疲倦的你带来一点点激励与力量。

ヒ－ロ－なんていらないよ 仆は君の言叶が欲しい
ありふれた道に笑かせよう ただ优しく强い花
仆らが仆らに托す 憧れで埋めた地图に
破れるほど书き足すよ 答えのない明日を

谁かのために笑ったり 谁かのために泪して
はみ出して行く感情が 君を强くさせるよ
形あるものの中に すべてがあるわけじゃない
この夏空に挑むよ 无铁炮でも飞び込むよ
君に今伝えたいことがあるんだ
ほら この手で未来を系ごう

笑ってたいんだ 仆はずっと

见つめてたいんだ 君をずっと
一步 踏み出すよ一步 进むんだ 変わるんだ
そう 仆ら どこにだって行けるよ
希望が咲く场所へ
谛めないんだ 仆はずっと
抱きしめたいんだ 君をずっと
一步 届くんだ一步 动くんだ 愿うんだ
そう 仆ら 新しい光を抱えて步き出すよ

止まらない时间の中で 确かなものを探してる
この一瞬を永远にするのは仆の心さ
扉を开くその手に 绝えることなき勇气を
始まりまた缲り返す 出逢いの风 向き合うよ
君と今叶えたいことがあるんだ
ほら この手で未来を作ろう

笑ってたいんだ 仆はずっと
信じてたいんだ 君をずっと
一步 续けるよ一步 守るんだ 誓うんだ
そう 仆ら 夸らしい自由を见付けて步き出すよ

幸せの意味を 生まれゆく日々に何度も纺ぎ出すよ
君がいるんだ 仆がいるんだ 始めよう

笑ってたいんだ 仆はずっと
步いてたいんだ 君とずっと
一步 本当の一步 歌うんだ 系ぐんだ
そう 仆ら どこにだって行けるよ
希望が照らす方へ
笑ってたいんだ 仆はずっと
笑わせたいんだ 君をずっと
一步 心から一步 进むんだ 変わるんだ
そう 仆ら 大きく息を吸って
この目を开いたんだ
新しい光を抱えて步き出すよ

我不要英雄 只想要你的话语
让在寻常的道路上开花吧 只是善良又顽强的花
我们托付给我们自己的 写满了憧憬的地图
一直写到写破为止 写没有答案明天
时而为了别人而笑 时而为了别人而哭
溢出来的感情 会让你变得更顽强
那些有形的东西里 不是什么都有的
向这夏天的天空挑战 就算莽撞也要冲进去
我现在有想向你 表达的事
你看 用我们的手 牵住未来吧
想一直笑着 我想一直这样
想一直凝视着 想和你一直这样
一步 迈出的一步
要前进 要改变
是的 我们不管在哪里
都能去 去希望之花盛开的地方
我不会放弃 我会一直这样
我想拥抱 想一直拥抱着你
一步 到达的一步
要行动 要祈祷
是的 我们携着新的光明 迈步前进
在永无止息的时间之中 我们在寻找可靠的事物
把这一瞬间来变成永远的是我的心
让你的启开门扇的手中 拥有不断的勇气
开始 还会在重复
相逢之风 我回去面对
我现在有想和你一起去实现的愿望
你看 用我们的手 来创造未来吧
想一直笑着 我想一直这样
我想一直相信你 想一直相信你
一步 继续的一步
要守护 要发誓
是的 我们找到值得骄傲的自由 迈步前进
让将来的日子里 拥有幸福的意义
无论多少次 我都会去创造
因为有你在 因为有我在
开始吧
我想一直笑着 我会一直这样
我想一直走着 和你一直这样
一步 真正的一步
要唱下去 要维系下去
是的 我们不管在哪里 都能去
去希望之光照亮的地方
我想一直笑着 我想一直这样
我想让你笑 想一直让你笑
一步 真挚的一步
要前进 要改变
是的 我们深吸一口气 睁开眼睛
携着新的光明 迈步前进

12 不完全燃烧

作曲 :石川智晶　作词 :石川智晶　演唱 :石川智晶



石川智晶是大家都非常喜欢的一位治愈系动漫歌手，去年她在《战国BASARA 3》的精彩献唱想必让很多人至今难忘。近日石川智晶在动画《神样DOLLS》中又为我们带来了新歌，与以往曲风有所不同的是，这首《不完全燃烧》属于快歌，鲜明的节奏变化在石川智晶的演唱之下游刃有余，仿佛一曲来自未来的天籁，让人回味无穷。除了动画的片头曲，《神样DOLLS》的片尾也同样由她演唱，感兴趣的不妨找来听一听。

不完全燃烧なんだろ?
そうなんだろ? そうなんだろって?
操纵不可能なんだろ?
野放しだろ? 终われないんだろ?
开封されてく感情
一体なんの前夜祭なんだって?
崩坏寸前なんだろ?
止まれないんだろ? 泣きたいんだろ?

谁もいない最终バス
一番后ろの席を选んでも
现实感がなくって
窗に残される间の抜けた颜に
嫌恶するばかり
饮みかけのペットボトル
なまぬるい水が
根腐れかけてた头の中まで追い打ちかける
运命よりも优位に立ちたいのに

不完全燃烧なんだよ
このセッションは最初から
仆に主导权なんてなくて
变幻自在に见えるだろ?
操纵不可能なんだよ
予想外に际立つ力を
“可能性”と呼ぶのだけは
やめてくれ やめてくれ

バス停に落ちていた
大切な人をきっと守ってたはずの
铃の音が泣いた
谁に责められた译でもないのに
横道に逸れた
タフになるのにもっと理由が欲しいよ
无难にやってく术も知らなくて
何处で微笑っても
まるで抜け壳? だと呼ばれてしまうね

不完全燃烧なんだよ
意思表示なら手短かにやれよ
プロセスと结末にもう
爱想つかされてるみたいだ
崩坏寸前なんだろ?
“厄介者”と呼ばれたらむしろ
褒め言叶より最大のディフェンスだ
ディフェンスだ

Blackness Blackness……
感情の不利幅が大きすぎる
动かされる者
その逆にそびえ立つ者の
存在がある
存在がある

不完全燃烧なんだよ

このセッションは最初から
仆に主导权なんてなくて
变幻自在に见えるだろ?
操纵不可能なんだよ
予想外に际立つ力を
“可能性”と呼ぶのだけは
やめてくれ

不完全燃烧なんだろ?
そうなんだろ? そうなんだろって?
操纵不可能なんだろ?
そうなんだろ? そうなんだろ?
开封されてく感情
そうなんだろ? そうなんだろって?
崩坏寸前なんだろ?
やめてくれ
やめてくれ

这是不完全燃烧吧?
是那样吧? 就是那样?
不可操纵的吧?
放任它吧? 没完没了吧?
逐渐释放的感情
到底是什么的前夜祭典?
摇摇欲坠了吧?
阻止不了吧? 很想哭吧?

空无一人的末班车
就算选择坐在最后一排的座位
也毫无现实感
看着窗前那愚蠢的侧脸
充满无尽反感
没喝完的塑料瓶里装着的
不冷不热的水
想比追击到腐烂化的脑袋里的
命运处于更优势之位

这就是不完全燃烧
这场会议从最初开始
根本没有我的主导权
看似很变化无常吧?
其实不可操纵的
这份意外突出的力量
唯独称其为“可能性”这一点
请别这样做 请别这样做

应当守护好
丢落在车站上的重要之人的
铃铛哭声响起
我明明没有受到别人的指责
却偏移到歧路
我已够坚强了却想要更多理由
连妥当行事的方法也不知道
不管在哪里微笑
都会被别人说成掉了魂似的吧

这便是不完全燃烧
有意见的话请简短直白地说吧
程序和结果都好像
已经被人嫌弃一般

摇摇欲坠了吧?
被人称呼为“累赘”
反而是表扬话中最大的防守
就是防守

Blackness Blackness……
感情的不利度过于庞大
受影响之者
反过来则崇高之者的
存在地
存在地

这就是不完全燃烧
这场会议从最初开始
根本没有我的主导权
看似很变化无常吧?
其实不可操纵的
这份意外突出的力量
唯独称其为“可能性”这一点
请别这样做

这是不完全燃烧吧?

是那样吧?就是那样?
不可操纵的吧?
是那样吧?是那样吧?
逐渐释放的感情
是那样吧?就是那样?
摇摇欲坠了吧?
请住手
请住手



如果让笔者说出一首近期最喜欢的ACG歌曲，那么无疑就是下面这首来自动画《丹特丽安的书架》的片头曲——《Cras numquam scire》。那是一种空灵而悠久的声音，仿佛在遥远的天边飘荡，却又感觉静静在耳边萦绕，这样的音乐美到令人心碎、直达我们的心灵深处。在歌曲的后半部分，动画中主角的配音小野大辅以朗诵的方式将歌词再次复述了一边，将歌曲悠扬的气氛烘托到了极致。

13 Cras numquam scire

作曲:辻阳　作词:ノリクス・ベネディクトゥス　演唱:Yucca　朗诵:小野大辅

Lune oqui cr pos tatumn.
Homu aude cr dis Soenan.
Cure Tint le vid siesta.
Mimo scap ler nox grad.

Astr scrib cr pos arcan.
Homu scire cr dis Abesn.
Infor Sintac le tabu vern.
Gigan Leinau le nascour.

Cae lie imam plati nor main.
Tempo le imam celer or mint.
Nihil dis scio leo rina nis.
Colle Sintac mi
Sina cader plutien.

Igo clama re nihil minus.
Dis sciren ex Soenan.
Conti affir mia Celest.

Nova Sol ie rad four.

月は静かに语る
だれにも听こえぬ声で
缲り返す潮の满ち引き
消えゆく记忆の情景

星は密かに记す
だれにも解らぬ文字で
无限の言叶が涡巻き
千亿の本が产まれた

仆には空が广すぎて
时の刻みは速すぎて
何も知らぬまま虚しく
集めた言叶も
土の中に朽ちるだけ

それでも仆は叫ぶ
わけも解らず声を上げる
せめて响きは天にとどけ
日もやがて升るだろう

卑屈な暗が答えた
未来を见た者はいないと
仆は虚空に手をのばし

冷たい风をつかむ

绝望よ吹き拔けろ!
梦も苦恼もすべて过去へ
地上はまどろむ薄明の中
仆は前に进む
まだ见ぬ明日へ

在月下轻轻的私语
聆听无人能听见的声音
重复起落的潮水
已经褪色的记忆场景

被星痕偷偷记录
无人能解读的文字
无限的言语螺旋
构筑了千亿本的书籍

我在广阔的天空中
任凭时间飞速的流逝
只有无知的空虚

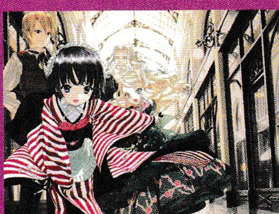
只要是言语的集结
定会在土地中腐烂

但是我可以呐喊
不知道喊音能到多高
但至少能响彻在广阔的天空中
传达到最终太阳升起的地方

吹走那绝望吧
梦想与苦恼都已成为过去
大地开始泛亮
而我继续向前
向着那还未曾看见的明天

14 远く君へ

作曲:笹子重治　作词:エリコ　演唱:中岛爱



《远く君へ》是由一首著名法国民谣改编的歌曲，作为插曲被收录在新番《异国迷路的回廊》中，本辑《游戏·人》为大家带来的是由中岛爱演唱的版本。这首歌简单纯朴的曲调中流漏出淡淡的忧愁，像在呼唤又像在叹息，只为将浓浓的思念传达到远方，令人动容。心情平静时倾听这首歌，我们会为这样单纯的旋律而感动，如同被抚慰一般的温暖。

海よ 果てはどこどこへ
つづいてるの あの国へ

波间うかぶ 小さい舟
ゆらりゆらり 流されて
海のむこう 知らぬ国
白波つれて 消えてった

海よ 果てに なに见える
可爱いきみの 笑ろたほほ

山よ こえてどこどこへ
つづいてるの あの国へ

春はうすもも 夏は群青
红色にそまる秋
真白の冬 美し山
季节はかけて かわりゆく

山よ そこに いておくれ
变わらず君に 见えるように

空よ 果てはどこまでも
つづいてるの あの国へ

天にかかる 银のはし
ふうわり ふうわり わたろかな
うすい青の 空の色
可爱いきみの お瞳の色

空よ 果てへ 澄みわたれ
可爱い君が 泣かぬように

はるか 远くこの歌よ
ひびいてゆけ あの国へ

今も 思う 怀かしい
可爱い君に 会うた日よ
海をわたり 山をこえて
きこえるだろか うたこえ

天が 星が 歌うたう
こころのせて かがやいて

はるか 远く この歌よ
ひびいてゆけ あの国へ

海的尽头在哪里?
一直延续到那个国度

浮在浪尖的小船
飘飘摇摇，随波逐流
向海的对面，未知的国度
带着白色的波浪，消失了

海的尽头有什么?
可爱的你的笑脸

跨国群山能到哪里?
一直延续到那个国度

春天薄樱，夏天群青
秋天染成一片红色
纯白的冬天，美丽的山
随着季节，不停变化

山啊，请留在这里
好让你我永远能看到

响彻遥远的地方，我的歌啊

一直到那个国度

天空中架起的银色桥梁
摇摇晃晃能到达那边吗
淡蓝色的天空的颜色
可爱的你那眼珠的颜色

一望无边的天空清澈透明
为了让可爱的你不留下眼泪

远方的这首歌哦
请向着那个国度回荡

依然时常想起
可爱的你在身边的日子
渡过大海，跨越群山
你能听到吗?这歌声

天和星星都在唱歌
搭上心儿，在发光

响彻遥远的地方，我的歌啊
一直到那个国度

15 《战场的女武神》系列主旋律(钢琴版)

作曲:崎元仁



《战场的女武神》系列的音乐一直由著名作曲家崎元仁担纲，这位与植松伸夫、樱庭统等大师齐名的游戏作曲家1969年生于日本东京都，一度是著名游戏制作人松野泰己的御用音乐师，曾为《皇家骑士团》、《闪亮银枪》、《放浪冒险谭》、《最终幻想》系列等多部游戏作品创作原声音乐，给玩家留下了深刻的印象。这次收录的钢琴版《战场的女武神》主旋律同样由崎元仁编曲，相比原版更为轻扬，更能表达出来自战场的那种悲凉与肃穆，别有一番韵味。

RESISTANCE® 3



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥16

2011.9

Vol. 43

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88618-439-0



游戏·人 光盘定价：16.00元（CD+手册）

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

